AMIGA Style

PROCALC: Plate

Programski jezik:

SAS C

JANUAR 1993. • CENA 4000 DIN



IGRE:

WING COMMANDER
EXODUS
ENCHANTIA

Dragi čitaoci,
Evo prvih kompjuterskih snova na stranicama vašeg časopisa. Očekujemo još vaših autorskih radova...

AMIGA ART

Ala vreme JURI...



Nebojša Nikolaidis - H[illegible]

Johnny - BLUE



Daniel Šendula - POKLOPAC

Nebojša Nikolaidis - RATNIK



Željko Novitović DEVOJKA





Prvi domaći časopis
namenjen ljubiteljima Amige
Januar 1993

Glavni i odgovorni urednik
Daniel Šendula
Pomoćnik glavnog i odgovornog urednika
Vladimir Puđar
Likovno-grafičko uređenje
Ljubomir Milačić
Uredništvo
Vanja Hrustić
Pavle Vukadinović
Stručni saradnici
Vladimir Jovičić
Oleg Hrustić
Jovan Vukajlović
Bojan Parabucki
Enver Hrustić
Ivan Zaviš
Vladimir Vodalov
Ivan Antić
Ilustracije
Saša Jovanović
Johnny
Ljubomir Milačić
Priprema grafike sa Amige
Vanja Hrustić
Naslovne strane
Daniel Šendula
Bojan Parabucki
Ljubomir Milačić
Lektor i korektor
Vilma Baker-Gaćeša
Adresa Redakcije
Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad
Telefoni:
021/334-796 (radnim danom od 10–14)
021/22-449 (radnim danom od 10–14)
021/614-909 (radnim danom od 10–14)
Izdaje
Virtual Computing Systems
Grčkoškolska 3, Novi Sad
Direktor
Oleg Hrustić
Grafička priprema teksta i slike
SCAN studio, Novi Sad
Štampa
Forum, Novi Sad

Pretplata za našu zemlju.
tromesečna 11000 dinara
šestomesečna 22000 dinara
Uplata na
žiro-račun 65700-603-9139
svrha doznake za pretplatu na
AMIGA STYLE (naznačiti za koje brojeve)
primalac
Virtual Computing Systems,
Grčkoškolska 3, Novi Sad
Na uplatnici ispisati punu adresu
i dostaviti
Virtual Computing Systems
Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad

Reč Uredništva

Dragi čitaoci,

Prva stvar koju ste verovatno svi primetili odnosi se na datum izlaženja časopisa. On je promenjen, tako da ćete ubuduće Amiga Style moći da nađete na kioscima od 15. do 20. u mesecu (do sada je to bio 5., preciznije, tog datuma se časopis već mogao kupiti na većini kioska u Novom Sadu i okolnim mestima). Svesni smo činjenice da se ova odluka neće svideti većini naših čitalaca, ali u postojećoj situaciji može nam rešiti mnoge probleme. Potrudićemo se da u predstojećem periodu izlazimo što je moguće redovnije (postoje neke stvari na koje na možemo uticati). Izvinjavamo se svima koji su časopis željno iščekivali poslednjih desetek(?) (dvadesetak?) dana.

Međutim, zbog problema sa distribucionom mrežom moguće je da Amiga Style u nekim mestima kasni i po nekoliko (i više) dana, što su neki naši čitaoci već iskusili. Ako imate ovakvih problema, savetujemo vam da se pretplatite, pošto časopis šaljemo poštom odmah po izlasku iz štamparije. Osim toga, pretplata je jedini način da osigurate svoj primerak Amiga Style-a, što se naročito odnosi na čitaoce iz manjih mesta. Ako ste se pak pretplatili, a časopis nije stigao na vreme, javite sa da vidimo u čemu je stvar. Možda pošta kasni ili ste zaboravili da nam pošaljete kopiju uplatnice? Takođe smo se potrudili da pretplatnicima časopis pakujemo u koverte, da se ne bi oštetio tokom transporta. Ali, ako i dalje ima problema, obavezno se javite, pa da ih zajedno rešimo!

Što se cene časopisa tiče, morali smo da je povećamo, pošto nam postojeća hiper-inflacija „pojede" novac u veome kratkom periodu. U protivnom bi bio doveden u pitanje sam izlazak časopisa. Čitaoce kojima se nova cena ne dopada, ponovo pozivamo ne pretplatu. Ovo bi trebalo da direktno utiče na poboljšanje uslova poslovanja, a samim tim i na kvalitet časopisa u celini.

Još jednom podsećamo one čitaoce koji žele da nam šalju svoje priloge, da se prethodno telefonom jave Redakciji radi dogovora. Na taj način izbeći ćemo moguće nesporazume i obezbediti tešnju saradnju. U poslednje vreme pretrpani smo vešim pismima iz svih krajeva zemlje. Ona se odnose na razna pitanja koja vas interesuju, koncepciju lista, zatim opise programa i igara, umetničke radove na disketi i sl. Stoga nismo stigli na sve njih još da odgovorimo. Diskete, još jednom napominjemo, vraćamo.

Kao specijelno iznenađenje pripremamo vam televizijsku emisiju koja će se emitovati utorkom na Trećem programu, posle 17 časova.

Ukoliko ste nekim slučajem ostali bez prvog ili drugog broja, savetujemo vam da se telefonom javite Redakciji. Broj primeraka na zalihi je ograničen. Požurite!

Iskoristićemo još priliku da najavimo da će ceo sledeći broj (naravno, osim igara) biti posvećen Amiginom operativnom sistemu i programiranju. Neke rubrike ovog tipa već su započete u ovom, kao i u prethodnom broju, ali smatramo da je Amigin OS dovoljno kompleksan i da mu trabe posvetiti mnogo više pažnje.

Na kraju, svim čitaocima čestitamo novu 1993. godinu. Neka vas prijateljica verno služi!

Uredništvo

NOVOSTI 4

POČECI
- Vodič za autostopere kroz Amigu 5
- Professional Calc i plate 10
- DOS za totalne početnike (2) 20

GRAFIKA
- Grafički čipovi za Amigu 6
- Scene Generator – Generator reljefa 7

MUZIKA
- Svi za jednog, jedan za sve 8
- NoisePlayer V3.0 8
- Demo ćošak 8
- Legalize It 2 8

VIRUSI
- BootX V5.22 9
- VCheck V3.6 9
- CFX V5.242 9

PROGRAMIRANJE
- SAS/C V6.0 12

HARDWARE
- Amiga to Amiga net 14

UTILITY
- SnoopDos 15
- Directory Opus V3.41 16

DISPLAY PROGRAMI
- More 18
- MuchMore V3.0 18
- PPMore V2.0 18
- View80 V2.0 19

TEST
- Koliko su stvarno brzi? 22

KONTAKTI 24

FORE & FAZONI 26

STRIP 28

OGLASI 29

IGRE
- FRP i ostale bajke 32
- Buck Rogers 34
- Conflict 35
- B.C. Kid 36
- Big Nose 36
- McDonald's Land 36
- Exodus 3010 37
- Assassin 38
- Lethal Weapon 38
- Reach For The Skies 39
- Wing Commander 40
- Road Rush 41
- Sante's Xmas Caper 41
- CytRon 42
- Zyconix 42
- Conflict Korea 43
- Curse of Enchantia 44
- Myth 46
- Flashback 47
- Formula One Grand Prix 48
- Upomoć! 50

Novosti

DeluxePaint-AGA

Kao što smo i pretpostavljali, nova verzija DeluxePaint-a već se nalazi u prodaji. Reč je o poboljšanoj verziji DPaint-a IV, sa oznakom DeluxePaint-AGA. Ova verzija u potpunosti iskorišćava sve mogućnosti novog čip seta nazvanog AGA. Među ostalim modovima moguće je koristiti i mod sa 256 boja, kao i HAM8. Pored ostalih izmena koje se odnose na broj boja i rezoluciju koju je moguće koristiti, tu je i puna 24-bitna paleta, OS 2.0 stil ekrana, kao i Requester-i. Kao nova opcija, u ovoj verziji, pojavila se i mogućnost učitavanja 24-bitnih slika. DPaint ih automatski pretvara u željeni format. Međutim, još uvek ne pretvara slike iz formata u kom trenutno radimo u 24-bitni, da bi se takve mogle snimiti.

Ostale izmene odnosile su se na otklanjanje manjih bagova koji su postojali u prethodnim verzijama. Iako je program namenjen AGA mašinama, on podržava Productivity i Super-Hires rezolucije ECS čip seta. Oni koji već imaju kupljenu verziju DPaint-a IV mogu je osavremeniti do verzije AGA za samo 39 dolara, a ostali će, ako žele originalnu verziju, morati da plate 179 dolara.

ImageFX

ImageFX vam omogućuje da jednu sliku pretvarate u drugu. Efekti bi trebalo da budu veoma zanimljivi, naročito ako probate da pretopite slike dva slična predmeta, ili na primer, glave dva različita čoveka. Ali ImageFX ima još mnogo drugih opcija zaduženih za procesiranje slike: korekcija boja, manipulacija sa bojama, analiza slike, razne transformacije i fotografsko podešavanje, samo su delovi ovog paketa.

Za razliku od recimo programa ADPro, ImageFX ima mnogo bolje rešen Memory Management. Za rad mu je neophodno samo pola megabajta CHIP memorije i 3 megabajta FAST memorije. Slike koje su veće od toga (ako imate samo ovu „osnovnu" konfiguraciju) obrađivaće „na parče", koristeći se hard diskom kao privremenom memorijom.

Sam program je napravljen modularno, tako da paketu nije teško dodavati module za podršku raznim skenerima, digitalizatorima, FrameGrabber-ima, printerima i različitim video karticama. Pored svega toga postoji i AREXX port, što ceo paket čini još ozbiljnijim.

RAM proširenje za Amigu 600 i Amigu 1200

Amiga 600 se, kao i Amiga 1200, isporučuje isključivo sa CHIP memorijom. Razni magazini koji se bave Amigom stalno plaše kupce da je dodatna memorija (FAST) za ta dva računara užasno skupa, ili još gore, da je do nje teško doći.

Kompanija New Media napravila je proširenja koja su korisna upravo za ova dva računara. Proširenje memorije imaju kapacitet do 4 megabajta, veličina su kreditne kartice i imaju standardni PCMCIA priključak. Memorija je stručno nazvana PSRAM IC Card i autokonfiguratibilna je. To znači da je dovoljno staviti je na odgovarajuće mesto predviđeno za nju, i računar će sam znati koliko smo mu memorije dodali!

Sudeći po tome da je do sada 2 MB ovakve memorije koštalo oko 250 dolara, 299 dolara za 4 MB New Media memoriju uopšte nije mnogo. Oni kojima je 2 MB sasvim dovoljno, moći će to zadovoljstvo platiti samo 169 dolara.

Daniel Šandula

Počeci

Vodič za autostopere kroz Amigu (2)

Moje poštovanje, veseli čitaoci! Nadam se da ste protekli mesec proveli u veselju, čeprkajući po svom računaru. Ukoliko ste spremni da nastavimo sa našim malim kursom, „načuljite oči i otvorite uši", jer danas ćemo naučiti kako da izmenimo pojavni oblik našeg sistema. Ili, da budem jasniji, kako da promenimo boje, broj slova na ekranu itd. U tu svrhu poslužiće vam programčić koji ste svi dobili uz svoj kompjuter a nalazi se na disketi sa Workbench-om. Ime mu je Preferences.

Prvo, dakle, ubacite odštićenu (to je suprotno od zaštićenog, a ima veze sa onim parčetom plastike od prošlog puta) kopiju (kako istu dobiti, raspravili smo takođe u decembru mesecu) Workbench diskete u disk-jedinicu. Kada se sistem podigne, u blizini će biti i strašna zver koju tražimo: Preferences. Ako imate disketu sa verzijom 1.2, program je u korenskom direktorijumu (i upravo ualsave hranljiva materije iz plodne zemlje). Ikona mu je u obliku kućišta Amige 1000, ukrašenog znakom pitanja. Ponosni vlasnici verzije 1.3 otkriće da je ovde Preferences podignut do ranga malog boga. To znači da mu je posvećen čitav direktorijum pod imenom Prefs, a njegova fioka ima (takođe) znak pitanja na sebi. Unutra je Preferences sa svojim podanicima, o kojima ćemo raspravljati kasnije.

Kada ovaj program pokrenemo, pred nama će se ukazati prozor pun raznih neobičnih stvari. Ukoliko se oprobate u upotrebi desnog mišijeg tastera, utvrdićete da ovde ne postoje meniji (užas!). Da krenemo onda sa gadžetima i to od sredine. Gore se nalaze dva proporcionalna koja nam omogućavaju da promenimo vremenski interval do prvog ponavljanja pritisnutog tastera (Key Repeat Delay) i brzinu kojom će se pritisnuti taster ponavljati (Key Repeat Speed). Posledica igranja sa ovim gadžetima može biti mašina sa refleksima mrtvog konja ili, pak, histerično čudovište na kome može kucati samo čovek-munja (Flash). Ispod ovog veselog para je veliki dvodimenzionalni proporcionalni gadžet kojim možete sliku na ekranu vrlo lepo centrirati (hoću reći, učiniti da ona bude na sredini ekrana). Sa desne strane, Workbench Interlace selektor omogućava da odaberete da li ća ekran, na kojem se pojavljuje Workbench, biti (uh!) interlajsovan ili ne (šta to znači, mogli ste pročitati u prošlom broju). Ispod su dva gadžeta od kojih onaj levi određuje koliko će vaš miš biti osetljiv na spoljne draži iskazane u vidu pomeranja miša (ova osetljivost još više zavisi od količine sakupljene prljavštine u samom mišu). Desni određuje koliko vremena treba da protekne između dva pritiska na levi taster, kako bi to bilo protumačeno kao dvoklik (Double-Click). U donjem desnom uglu nalazi se alatka koja omogućava da promenite boje koje ćete koristiti u svojim seansama sa Amigom. Iznad nje se (u verziji 1.2) nalazi selektor „CLI on / off" za koji su jedino njegovi tvorci znali čemu služi i stoga je u svim sledećim verzijama uklonjen. Nešto više nalazi se selektor koji nam omogućuje da odredimo broj slova na ekranu. Vrednost 80 je standardna, dok se 60 može preporučiti samo onima koji koriste računar u sprezi sa modulatorom i TV-om. U sredini je gadžet koji nas vodi na ekran za podešavanje parametara serijskog interfejsa (isti nikad nisam koristio, pa ću ga zlobno preskočiti). Dok nam se pogled diže prema gore, nailazimo na alatku kojom ćemo podesiti vreme koje je zapisano u internom časovniku. Tu je potrebno selektovati vrednost koju želimo da promenimo, a potom je menjamo pritiskom na strelice sa desne strane. U gornjem levom uglu su gadžeti koji nam pružaju šansu da vratimo originalnu konfiguraciju sistema (Reset All) i izgled koji smo poslednji snimili (Last Saved), u slučaju da smo nešto gadno zabrljali. U donjem desnom uglu je gadžet koji omogućuje da iz programa izađemo bez ikakvih izmena (Cancel). Iznad njega je jedan koji će učiniti da konfiguracija bude promenjena, ali da promene ne budu permanentne (Use). Pažnja, neke promene (recimo broj slova na ekranu) neće biti delotvorne pre resetovanja sistema. Zato ih moramo učiniti stalnim pritiskom na Save. Rezultat sva tri gadžeta je i izlazak iz ovog čuda nauke i tehnike.

Sigurno ste primetili da sam preskočio još dva gadžeta. Da, to je bilo namerno. Sada ću da pišem i o njima. Onaj donji se zove Edit Pointer i vodi nas na novi ekran. Mesto na kojem smo se našli liči na mali program za crtanje, što zapravo i jeste. Ponovo ćete primetiti alatku za podešavanja boja. Sada su u pitanju neke druge boje. To je zato što je pointer jedan sprajt (pogodate, i ovo je engleska reč, samo ružno transkribovana) i kao takav koristi drugu paletu. Na najvećem prozoru ćete pritiskom na levi taster ostaviti trag u boji koja je trenutno odabrana. Tako se menja pointer. U sredini su korisne sličice koje ukazuju na to kako će pointer izgledati na raznim pozadinama. Sa desne strane su gadžeti koji omogućuju sledeće radnje: povratak starog izgleda pointera (Restore), brisanje prozora za crtanje (Clear), povratak stare palete (ResetColor) i postavljanje tačke za selekciju (Set Point). Ova poslednja opcija služi za to da odredimo koja će tačka na pointeru selektovati stvari na ekranu. Ako hoćete da vam pointer bude strelica, onda odabirete stvari njenim vrhom, a ako to treba da bude neki nišan, onda selekciju činite sredinom pointera. Na kraju, tu su gadžeti za povratak na glavni ekran, sa (OK) ili bez čuvanja promena (Cancel).

Preostao je samo još jedan gadžet, a on se zove Change Printer. To znači da će ovaj pasus biti posvećen isključivo srećnim vlasnicima štampača. Ponovo ćemo stići na novi ekran. U desnom uglu možete odrediti da li vaš štampač koristi paralelni (najčešće) ili serijski (retko kao kivi) interfejs. Alatkom sa desne strane odabraćete tip štampača koji posedujete. Ukoliko vašeg štampača nema na listi, na očajavajte: najverovatnije je kompatibilan sa nekim od EPSON-ovih modela. Ako nije, zašto ste dozvolili da vam uvale neko egzotično čudovište? Ispod toga nalaze se selektori koji biraju veličinu papira (može i po broju linija). Po Merfijevom zakonu, ni jedna od ponuđenih dužina ne odgovara našim standardima „snađi se kako umeš" (YUSKU). Ispod toga možete odabrati veličinu margina u slovima. Desno je selektor za tip papira, a i za broj slova po inču (Pitch). Što je ova veličina veća, to imate više manjih slova na ekranu. Quality govori o tome da li će se za ispis koristiti spori (N)LQ ili brži i ružni draft mod vašeg štampača. Spacing se odnosi na broj redova po inču. Graphics 1 i 2 vode nas na nove ekrane (u verziji 1.2 ovde postoji samo jedna mogućnost: Graphics Select, a ona je ekvivalentna odabiranju Graphics 1 opcije). OK i Cancel nas veselo vraćaju na glavni ekran.

Graphics 1 otvara ekran na kojem određujemo kako će izgledati slike koje štampamo. Na papiru one mogu biti orijentisane horizontalno i vertikalno, o čemu odlučujemo selektorom Aspect. Sa Image možemo dobiti pozitiv ili negativ na papiru (zgodno ako nam je pozadina crna). Shade omogućuje da nam slike budu samo crno-bele (Black and White), s tim što sa Threshold određujemo prag ispod koga su sve boje crne, a iznad bele. Gray Scale (i Grey Scale 2) od raznih boja daju na papiru mustre koje varaju naše oči da njih vidimo sive. Color na određenim štampačima daje sliku u boji. Na ostalima samo tri puta prelazi preko svakog reda. Graphics 2 nam otvara niz novih mogućnosti. Smoothing daje sliku sa mnogo manje stepenica uz duže vreme štampanja. Left Offset i Center omogućuju da sličica na papiru bude proizvoljno postavljena po horizontali. Density odlučuje o tome kolika će gustina štampanja biti upotrebljena. Veća vrednost odgovara i većoj rezoluciji (odnosno finoći), ali i dužem vremenu štampanja. Za najveću gustinu, štampači sa devet iglica moraće dodatno da se pomuče sa više prelaza glave. Dithering bira razne načine predstavljanja boje. Halftone daje rezultate slične fotografijama u novinama, dok je F-S (Floyd-Steinberg) tehnika idealna za digitalizovane slike. Color Correct služi vlasnicima štampača u boji, a omogućuje dobijanje ispravnih boja na uštrb broja boja koji je moguće odštampati. Ostali gadžeti služe za bolju kontrolu dimenzija slike, ali će njima biti posvećen poseban članak. Za proveru štampanja slike, možete startovati programčić GraphicDump, koji je na Workbench disku.

Ovo bi bila mala šetnja kroz program Preferences. Sada znate kako da izmenite nekoliko parametara u konfiguraciji svakog sistema. Preostaje vam samo eksperimentisanje. Prijatna zabava do sledećeg puta. I ne zaboravite, uvek koristite kopiju Workbench diska!

Vladimir Jovičić

Grafika

Grafički čipovi za Amigu

Šta sve treba Amigi da bi generisala sliku? Kako su se grafički čipovi razvijali i šta je Amiga tim razvojem dobila...

U prošlom broju smo uopšteno objasnili kako izgleda Amigin izlaz na ekran Sada ćemo to učiniti malo preciznije, zajedno sa svim podacima

Razvojni tim Amige dao je svim specijalizovanim čipovima u Amigi posebna imena To nisu bila imena koja se obično daju integralnim kolima, kao npr 8362R8 i sl (mada i ova treba da postoje radi lakšeg utvrđivanja nekih drugih detalja), nego ljudska imena Gary, Denise, Agnus (kasnije je Agnus rastao i udebljao se, pa su ga od milošta nazvali Fat Agnus, a još kasnije kada je stekao i neke posebne moći i Big Agnus), Paula Rekli smo prošlog puta da je ime kola zaduženog za iscrtavanje slike Denise Ali kako se računar razvijao, inženjeri su shvatili da bi prvobitnu postavku trebalo malo nadograditi i poboljšati Tako je nastala druga generacija nazvana Enhanced Chip Set (poboljšeni set čipova) ili skraćeno ECS Vidljive razlike su bila kod Agnusa (koji je baš tu negde počeo da menja ime u Fat, a zatim u Big Agnus) i Denise Kod nas, Denise je ostala samo na imenu „nova" Denisa

Kako je ovde reč uglavnom o grafičkim mogućnostima Amige, za Agnusa ćemo pomenuti da je u verziji Fat dobio mogućnost adresiranja 1 MB takozvane CHIP memorije za razliku od svog prethodnika koji je mogao adresirati samo 512 KB CHIP-a A u verziji Big, adresni prostor je proširen na 2 MB CHIP memorija To je veoma zgodno jer npr u slučaju da imamo kratku animaciju, celu je možemo smestiti u CHIP memoriju i odatle reprodukovati bez ikakvih problema sa brzinom reprodukovanje animacije Takođe možemo imati mnogo otvorenih ekrana u najvećoj rezoluciji pri najvećem broju boja Kod Denise je promena bila mnogo uočljivija dobila je jednu novu rezoluciju koja je nazvana SuperHiRes Ona je ograničena na maksimalno četiri boje (maksimalno dve bitne ravni), a tim da te četiri boje nisu iz standardne Amigine palete od 4096 boja, nego iz palete od 64 boje (maksimalno 2 bita po komponenti - 4*4*4=64). Ova rezolucija zamišljena je kao rezolucija za DTP (Desk Top Publishing, ili stono izdavaštvo) i slične pakete

Sa pojavom Amige 4000 na scenu stupa novi set čipova nazvan AA ili mnogo češće pominjan kao AGA čip set

Njegovom revolucionarno novom tehnologijom ukinuta su ograničenja oko broja boja u različitim rezolucijama i povećana paleta na 16 miliona boja (8 bitova po komponanti - 256*256*256=16777216)

Pojavom ECS, donekle je narušena kompatibilnost sa prethodnim čip setom u nekim sitnicama, tako da jedan manji broj igara ne radi ispravno ili uopšte Što se tiče ostalih komercijalnih programa, sve je ostalo u najboljem redu. Ali, od same pojave ECS čip seta, svi proizvođači igara trudili su se da novi programi ne izazovu nikakve smetnje korisnicima novog čip seta Kod AGA čipove (preciznije, kod Amiga 4000 i Amige 1200) prilikom startovanja računara postoji mogućnost, držeći oba dugmeta miša pritisnuta, startovati meni koji će ponuditi opciju da se računar „probudi" u starom ECS kompatibilnom okruženju ili novom AGA Time je svim ljubiteljima igara (koje će raditi na novijim procesorima - 68020, 68040 .) omogućeno da se i dalje igraju To je takođe neki put potrebno kod uslužnih programa koji se ne ponašaju pristojno u vezi sa iscrtavanjem slike (na primer XCopy, koji ne radi pod novim AGA, ali zato lepo radi pod ECS okruženjem)

Kod ECS čip seta, trenutno od programa za koja znam, npr Broadcast Titler, Directory Dpus i Workbench ekran (u verziji 2 0 ili većoj), mogu se postaviti da rade u SuperHiRes rezoluciji Što se uslužnih programa tiče, svi oni koji imaju mogućnost otvaranja svog prozora na Workbench ekranu, mogu bez problema da rade i u SuperHiRes-u Pored toga, i od programa ArtDepartmentPro može se zahtevati da prikaže sliku u SuperHiRes rezoluciji Ali, takvih slika na žalost nema, ili ih bar ja nisam video (osim ako nisu u više od četiri boje, tj rađene za AGA čip set) Svi ostali programi (uključujući i igre) koriste samo stare rezolucije koje su bile dostupne i na prvim Amigama Kod AGA čip seta stvar stoji malo drugačije Kako je Amiga kompjuter namenjen za video produkciju i prezentacije, proizvođači su samom pojavom Amige 4000 najavili gomile novih paketa, kao i prerađene stare koji će u potpunosti iskorišćavati mogućnosti AGA čip seta U to ne treba sumnjati

Ako imate staru Denise, možete je lako zameniti jednostavnim vađenjem iz podnožja i stavljanjem nove Time dobijate jednu rezoluciju više. Uostalom, pogledajte u tabelu i sami procenite koliko dobijate tim zahvatom

Danial Šaadula

Način	NONINTER-LACED	INTER-LACED
Standard	256	512
Overscan	290	580

TABELA 2

		LoRes	HiRes	SuperHiRes
	Standard Overscan	320 368	640 736	1280 1472
Broj bitnih ravni	Broj boja ili grafički mod	LoRes	HiRes	SuperHiRes
1	2	OLD	OLD	ECS
2	4	OLD	OLD	ECS
3	8	OLD	OLD	AGA
4	16	OLD	OLD	AGA
5	32	OLD	AGA	AGA
6	HAM	OLD	AGA	AGA
6	EHB	OLD	AGA	AGA
8	64	AGA	AGA	AGA
7	128	AGA	AGA	AGA
8	256	AGA	AGA	AGA
8	HAM8	AGA	AGA	AGA

TABELA 1

Grafika

Scene Generator – Generator reljefa

Verovatno se pitate šta je to generator scena. To je program koji složenim izračunavanjima i fraktalima (skup tačaka u kompleksnoj ravni) stvara reljefnu sliku, dajući utisak pejzaža. Za razliku od Fractals-Basic demoa koji iscrtavaju neki pseudoreljef po pola sata, SceneGenerator daje stvarno divna rezultate, a uz to je i prilično brz. Program je izdelo američke firme Natural Graphics, a pred nama je release V2.11.

Upravljanje programom je prilično jednostavno i može se vršiti mišem ili tastaturom. Prvo ćemo se pozabaviti osnovnim oblikom vašeg reljefa. Opcijom Enter Seed unosite vrednost na osnovu koje se računa reljef. Naglasimo to da vrednost nije povezana sa visinom ili karakteristikama, već sa oblikom reljefa. Visinu reljefa možete uneti opcijom Land Height (0-9999). Manjim vrednostima dobijate niži i ravniji teren, a većim strmije planinske vrhove. Međutim, reljefi bi bili prilično monotoni da su sastavljeni samo iz stena. Zato pejzažu možete dodati i vodene površine a na njihovu visinu uticati opcijama iz menija Water. Ako želite ostrvske reljefe, unesite 1000 za visinu kopna, a 500 za dubinu vode. Za morske pejzaže unesite 0 za vodu, a za planinsko-jezerske, optimalna visina vodenog stuba je 500, a kopna 3000. Još jedna zanimljiva opcija, Beaches, nalazi se u meniju Water. Pomoću nje se uskom priobalnom pojasu dodaje plaža, tako da reljef ne izgleda strm. Takođe možete vodi dati i teksturu, čime se stvara utisak talasa.

Opcije menija Land vam pružaju mogućnost da vaš reljef bude još lepši i zanimljiviji. Include Brown će dati utisak zemlje, a koristite ga za niže reljefe. Za planine koristite Include Gray, čime dobijate reljef koji u mnogome podseća na crnogorski krš. Da bi stvar bila živahnija, tu je Include Green, za prikaz travnatog terena. A pošto se bliži i Nova godina, red bi bio da se na nekoj od vaših sličica pojavi i sneg (Include Snow). Njegovu visinu, kao i visinu trave (odnosno visinu reljefa do koje će se pojavljivati) možete uneti ručno ili odabrati da se one automatski podešava prema reljefu. Ja glasam za automatsko podešavanje. Istovremeno mogu biti uključena do tri include opcije.

Lepo. Dobili ste reljef. Međutim, da nije malo taman? Možete ga posvetliti biranjem pravca osvetljenja u meniju Lighting. Na raspolaganju vam je devet vrsta osvetljenja sa svih mogućih strana. Kada ste i to uredili, preostalo je još samo da se pojave i oblaci. Za uključivanje njihovog iscrtavanja koristi se opcija Clouds iz menija Options. Reljef će dobiti ne samo oblaka, već će i pozadina (nebo) biti Color-gradulsana. U normalnom modu prelazi su malo grubi, ali se u interlace-u umekšavaju. Oblaci su posebna priča, jer su na svakoj sceni različiti, iscrtavaju se po RND (slučajnom) sistemu, odnosno RND linija biva uokvirana belom bojom, a na ivicama belo-plavom. Na nekim slikama ćete dobiti i 2-3 oblaka. Rezultat je prilično dobar, ali setite se samo oblaka iz igre Agony. Ali, i za to postoji rešenje. Nekim od Graphics Ripper-a „pozajmite" sliku koja najavljuje drugi nivo i isecite oblake. Sada ih možete koristiti u svom remek-delu.

Došli smo do konačnog iscrtavanja. Kako vaš reljef izgleda sa promenjenim osobinama, saznaćete uz pomoć opcije iz menija Project. Preview daje prilično grub prikaz reljefa, ali ga koristite u svim situacijama kada ste menjali neku od karakteristika, kao i pre glavnog iscrtavanja, jer je prilično brz (10 sec.). U ovom slučaju voda ne dobija teksturu i oblaci se ne iscrtavaju. Za detaljan reljef koristite Med Detail, koji daje prikaz teksturiranih vodenih površina i oblaka, a neuporedivo je bolji od Preview-a. Iscrtavanja traju od 2-3 minute. Za reljef sa još više detalja služi opcija Hi Detail, sa prosečnim vremenom iscrtavanja od 5 minute. Najprecizniji reljefi i reljefi sa najviše detalja dobijaju se iscrtavanjem u X Hi Detail modu, koje, naravno, traje duže (16 minute). Lepota i detaljnost pejzaža povećavaju se korišćenjem interlace-a. Iscrtavanje je tada još duže (X Hi Detail - 21 minut). U meniju Project nalazi se i opcija Save, kojom možete snimiti sliku sa „info" fajlom, ili samo „info" fajl. U njemu se nalaze svi podaci koji karakterišu vaš reljef. Glavna namena ovih fajlova je ušteda prostora na disketi, pošto zauzimaju samo oko 1575 bajtova.

SceneGenerator je nešto novo na kompjuterskoj sceni. Program u odnosu na svoju dužinu od 69116 bajtova pruža prilično mnogo. Svojim opcijama pruža bezbroj mogućnosti i kombinacija za generisanje reljefa. Staje na samo jednu disketu, na kojoj se nalazi i par primera. Ono što će oduševiti mnoge potencijalne kupce ovog programa jeste činjenica da on NE ZAHTEVA proširenje, tj. radi i na Amigama 500 u osnovnoj konfiguraciji (512 KB). Jedina prednost vlasnika 1 MB je mogućnost rada u interlace-u. Kao nešto što se retko javlja na tržištu kompjuterskog softvera, SceneGenerator je program koji toplo preporučujem svim zaljubljenicima kompjuterske grafike. Generator reljefa zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji.

Boris Zatažić



Muzika

Svi za jednog, jedan za sve

Imate mnogo module? Trebaće vam i mnogo Replay rutine da biste ih odslušali. Uz pomoć Multi Player-a, neće vam biti potrebno ništa (osim modula!)

SoundTracker, NoiseTracker, ProTracker, StarTrekker, JamCracker, Soundmonitor, Future Composer, Delta Music, TFMX, Sidmon i NoiseTracker Packed (kompresovano). Ovo je spisak svih vrsta modula koje je Multi Player u stanju da „odsvira". Novina je to što NoiseTracker modul možete kompresovati (za sada samo PowerPacker-om, ali i to je dovoljno), a Multi Player će ga sam dekompresovati i odsvirati. Program se može jednostavno startovati iz CLI-a naredbom MultiPlayer (ili kako ste ga vi već nazvali). U tom slučaju, pomoću File Requester-a možete izabrati modul koji želite da čujete. Ako želite da MultiPlayer odmah svira modul, startujte ga sa: MultiPlayer <ime modula> (npr MultiPlayer DH1:modules/mod.Nemesis-Civil). U tom slučaju, reprodukciju modula prekidate pritiskom na oba dugmeta miša. Ako ste modul izabrali pomoću Requester-a, na Workbench ekranu će ostati mali prozor u kojem ima nekoliko ikona. „-": ikonifikovanje (uff!) MultiPlayer-a. Prozor će se smanjiti, a MultiPlayer možete ponovo pozvati klikom miša u prozor. STOP: izlazak iz MultiPlayer-a. NEW: biranje novog modula. „?": kratka informacija o modulu. Ako MultiPlayer pozivate iz Workbench-a, dovoljan je samo dvostruki klik na ikonu. Ukoliko želite da odmah učitate i modul, pritisnite Shift i držite ga, izaberite ikonu modula (možete i više modula), a zatim dvaput kliknite na ikonu MultiPlayer-a. Tako će MultiPlayer odmah po učitavanju reprodukovati modul (ili više njih).

MultiPlayer možete koristiti i na jednostavnijim demo-diskovima sa slikom i muzikom. Fajl S:Startup-Sequence bi u tom slučaju trebalo da izgleda npr. ovako:

```
MultiPlayer DF0:modules/<ime modula>
Show Slike 1
Show Slike 2
Show Slike 3
MultiPlayer DF0:modules/<ime modula>
Show Slike 4
..
```

Program ima i nekih nedostataka. Kao prvo, nema LOOP Play-a. Ako želite da reprodukujete StarTrekker module, pored modula morate imati i fajl <ime modula>.NT. Slična stvar je i sa TFMX modulima. Tada morate imati 2 fajla: mdat.<ime modula> (TFMX modul) i smpl.<ime modula>.

Ipak, ovo je (zasada) najbolji Modul-Player koji se može nabaviti kod nas (subjektivno mišljenje).

Vanja Hrestić

NoisePlayer V3.0

Po nekim našim kriterijumima, ovaj Module-Player može ravnopravno da se nosi sa MultiPlayer-om. Predstavljamo i njega.

Kao prvo, koje module može da reprodukuje ovaj Player? SoundTracker 2.3-2.5, Future Composer, Delta Music 2.0-2.1, Sound Monitor, SIDmon, TFMX i Jam Cracker module. Pored toga, može da reprodukuje i module kompresovane Power Packer-om. Startuje se iz CLI-a, a ima nekoliko parametara: NoisePlay -m# <ime modula> („#" će biti objašnjeno malo kasnije) učitava modul i reprodukuje ga. NoisePlay -p# <ime modula> učitava modul u pozadinu (multitasking) i reprodukuje ga. NoisePlay -r omogućava biranje modula pomoću Requester-a (Req.library je tada neophodna u LIBS: direktorijumu). U svim ovim primerima „#" predstavlja broj (1-6) koji određuje način zaustavljanja muzike (1: levo dugme miša, 2: desno dugme miša, 3: oba dugmeta miša, 4: levi Amiga taster + Ctrl, 5: ESCape, 6: nema izlaza ...).

Na tržištu (stranom) svakodnevno se pojavljuju novi Module-Player-i, ali Player-i koje predstavljamo dostupni su i na našem tržištu. U nekom od narednih brojeva predstavićemo i neke najnovije Modul-Player-e (sa stranih BBS-ova) koje je teže nabaviti kod nas. Za sada, ostaje nam da se analazimo kako znamo i umemo.

Vanja Hrestić

Demo ćošak

U zapadnim zemljama, DEMO diskovi su redovna pojava. Šta se naziva demo diskom? To su pravi umetnički radovi na Amigi. U kom smislu? Skupi se grupa mladih ljudi, i osnuju grupu (ne Rock grupu, već programersku). Tako oni rade, rade, programiraju i sl., ali jednog dana im dosadi da stalno posmatraju delo svog mozga. Skupe sve što imaju, stave na disketu i naprave demo.

To bi bilo najprostije objašnjenje. Neki demoi su lepši ili uspešniji od drugih. Od čega to zavisi?

Kao prvo, od imena grupe. Zna se koje grupe nešto znače: Melon Dezign, Anarchy, Silents... U takve grupe ne može ući svako. Ti ljudi moraju biti provereni majstori u svom delokrugu (muzika, grafika...). Prvo i najosnovnije je - IDEJA! Verovatno ste imali prilike videti introe Melon Dezign-a, sa malim pužem koji se stalno pomera. Introi su bili izuzetno jednostavni, ali neverovatno efektni. Zna se, npr., kada se na nekom „boardu" pojavi demo neke od navedenih grupa, to se odmah skida. Uz te demoe možete videti i mnogo demoa manjih grupa koje tek treba da se dokažu. Nezgodna stvar je što sada svako pravi grupu. Čak i oni koji ne znaju da programiraju. Time dolazi do haosa na sceni i više se ne zna ko je ko. Pored toge, počinju razna prepucavanja, vređanje i sl. Međutim, da ne tupimo više, idemo na...

Legalize It 2



Prvi podatak: Napravila ga je grupa ANARCHY. Drugi podatak: ovo je prvenstveno muzički demo. Treći podatak: prvi deo ovog demoa je podigao više prašine nego mnoge igre. Zašto? Zato što su momci koji su pravili ovaj demo znali svoj posao. Muziku (za LI2) pravio je samo jedan čovek. Interesantno je to da su semplovi urađeni perfektno. Ako uzmemo u obzir da su „skidani" sa Roland-a JD800, Ensoniq-a SQ1+ itd., nije ni čudo što je kvalitet muzike na najvišem nivou. Nekih spektakularnih grafičkih scena baš i nema, ali i ono malo grafike je urađeno (takođe) savršeno. Najlepše od svega je ipak - muzika.

Imate izbor od 8 modula, ali postoji još 7 „skrivenih" koje pozivate pritiskom na F4-F10. Moduli su urađeni stvarno perfektno. Neki će vam možda i biti dosadni, ali obratite pažnju na tehničku stranu. Svaka čast autoru.

Postoje i „skriveni" delovi demoa. Prvi ćete dobiti kada po ubacivanju 1. diskete u drajv držite pritisnuto levo (a možda i oba?) dugme miša.

Inače, autor modula je momak zvani NUKE.

Vanja Hrestić

Virusi

BootX V5.22

Najbolji Virus-Killer

Stvamo veličanstveno! Kao prvo, morate imati Kickstart 2.04 ili melo viši da biste mogli pokrenuti BootX V5.22. Konsnički interfejs je malo izmenjen. Malo? Hm, može se reći da je melo preglednij i nije natrpan kao u prethodnim verzijama. Postoje jednostavne ikone za najosnovnije funkcije. Korišćene su sve mogućnosti OS 2.04 (pogotovo „Intuicije") da bi BootX bio lepši i lakši za upotrebu.

Recimo, spisak virusa koje prepoznaje BootX prikazuje u jednom lepom prozoru sa „slajderom", tako da možete ne brzinu potražiti virus ili izlistati ceo spisak. Verovatno se sećate programa koji je pretraživao memoriju (EVW) koji je bio ugraden u BootX. Sada, ovaj program (EVW) je dograden, i prepoznaje nove rezidentne programe u memoriji Akö koristite DirectoryOpus ili PowerPacker, PowerPacker.library je zauzimala jedan Offset (-$00D2) u exec.library. Stari EVW to nije prepoznavao, a ljudi su ludeli jer nisu znali šta je (čast izuzecima!). Broj BootBlock-ova koje možete instalirati je smanjen (ima samo 9 ugradenih). Naravno, možete i sami napraviti konfiguraciju. Velika novina je tzv. Filter. Šta je to? Ako vas nervira što BootX svaki put kada kontroliše direktorijume pročita i npr. ceo FONTS: direktorijum, uz pomoć Filter-a možete definisati koje direktorijume ili fajlove želite da izostavite. Tu su i stare opcije za kontrolu memorije, blokova i sl. Možete napraviti i vašu biblioteku BootBlock-ova itd.

Povećan je i broj virusa koje BootX prepoznaje 384 korisnička BootBlock-a, 188 BootBlock viruse i 73 File/Link virusa. Sledeća verzija će biti ili kreirana do savršenstva ili je neće ni biti. BootX V5.22 je apsolutni BestBuy.

Vanja Hrustić

VCheck V3.8

Ovaj Virus-Killer je delo jednog mladog momka, inače člana jedne grupe u Nemačkoj. VCheck je Memory Checker, tj. proverava samo memoriju u potrazi za virusima. Prepoznaje 236 virusa i raznih programa koji ostaju rezidentni u memoriji. Mislio sam da su ovakve vrste Virus-Killar-a prevazidene, ali ovaj je stvarno odličan.

VCheck ima četiri parametra. „List": prikazuje listing svih programa i virusa koje VCheck prepoznaje. „o": isključuje mogućnost resetovanje pomoću levog dugmeta miša. „r": potpuni reset računara. „i": u slučaju da VCheck pronade nešto razidentno, VCheck izvršava potpuni raset.

Iako je program relativno kretak (12 KB), može biti od velike pomoći, naročito ako ga stavite u Startup-sekvencu. Nove verzije se pojavljuju vrlo često, tako da postoji mogućnost i da nabasate na novlju verziju.

Vanja Hrustić

CFX V5.242

Crunched File Examiner V5.242

Šta je to? Ufff... Imate li neki fajl za koji ne znate ni šta je, ni odakle je, ni čiji je? E, u tom slučaju će vam pomoći CFX.

Prve verzije CFX-a prepoznavale su samo kompresovane fajlove. Sada, medutim, CFX prepoznaje vrlo mnogo vrsta fajlova. Nisam imao živaca da prebrojim sve, ali taj broj se sigurno kreće u rasponu od 280-320. Sve vrste IFF slika, kompresora, virusa, data fajlova (za Sculpt, BootX npr.) itd. Impresivno!

CFX ima više parametara i opcija. Možete tražiti samo fajlove koji su kompresovani adresnim kompresorima ili relokatibilnim, zatim arhive, viruse, ILBM slike, izvršne fajlove itd. Ako želite da pretražite ceo disk (npr. DH1:), otkucajte CFX -d DH1: Requester možete koristiti po želji, ali morate imati ReqTools library. Posebna pretraživanja Hunk-ova su takođe uključena.

Ovo je (za sada) najkompletniji program ove vrste za Amigu. Siguran sam da će vam pomoći npr. u sređivanju hard diska, ili recimo, traženju virusa.

Vanja Hrustić



Počeci

Professional Calc i plate

Amiga je veoma pogodna za igre To svi znamo Međutim, pomoću Amige se mogu raditi i mnogo ozbiljnije stvari (to ne znaju svi) Ovaj članak je namenjen upravo onima koji se uglavnom igraju i ne znaju baš puno o tim drugim stvarima, a ponekad bi htali da urade nešto korisno i zanimljivo na svom računaru

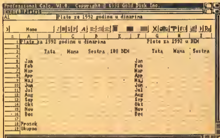
Pozabavićemo se pravljenjem modula koji ća nam poslužiti za evidenciju plata (vaših, vaših prijatelja roditelja ili bilo koga drugog) Za ovo nam ja potreban program Pro Calc (V1 0 ili 1 05, svejedno) i bar 1 MB memorije Memorijsko proširenje pretpostavljam da imate (jer u poslednje vreme sve dobre igre zahtevaju 1 MB) Što se tiča programa Pro Calc, nabavite ga što pre (ako ga nemate) To je vrlo dobar i jednostavan tzv SpreadSheet program, odnosno program za tabelarna izračunavanja Pomoću njega možete da vodite evidenciju o svemu što vam padne na pamet (plate, struja, telefon, čekovi), zatim da na osnovu toga proračunavate razne stvari i, na kraju sve to prikažete pomoću jednog od mnogobrojnih grafikona koje program nudi Znači, pomoću ovog programa svojim mamama i tatama (i svima onima koji tako misle) možete pokazati i dokazati da Amiga nije samo za igranje

Modul koji ćemo napraviti vrlo je jednostavan, a u toku njegovog kreiranja upoznaćamo se i sa osnovnim funkcijama Pro Calc-a. Ideja je sledeća Vi jedanput mesečno unesete iznos plate (za svaku osobu pojedinačno) i trenutni kurs nemačke marke Vaš modul izračuna kolika je plata u markama za svaki mesec, kolika je prosečna mesečna plata pojedinca (u dinarima i markama) i koliko je svako pojedinačno zaradio u celoj godini Na kraju ćete sva to lepo videti na grafikonu Potreba za izračunavanjem plata na osnovu kursa nemačka marka je opravdana zbog velike inflacije

Da predamo na posao Prvo treba učitati program Posle toga pojaviće se radni ekran Pro Calc-a. Vidimo da se sa strane nalaze brojevi 1, 2, 3 pa sve do 19 (ili 47 u Interlace-u) Ovi brojevi označavaju (horizontalna) REDOVE Sa gornje strane nalaze se slova od A do G, koja označavaju (vertikalne) KOLONE Ukrštanjem nekog reda sa kolonom dobijamo POLJA Tako npr polje C5 dobija se ukrštanjem kolone označene slovom C i petog reda Da bismo lakše uočili ova polja, uključimo opciju GRID iz menija OPTIONS/PREFERENCES (desna Amiga+9), posle čega treba odabrati CONTINUE Po poljima se krećemo uz pomoć kurzorskih tastera ili miša MARKIRANJE (označavanje) više polja vrši se tako što prilikom kretanja po poljima držimo pritisnut taster SHIFT Isto se može uraditi i uz pomoć miša, kada držimo pritisnuto levo dugme za vreme pomeranja (slično kao kod DPaint-a prilikom isecanja dela slike)

Sada možemo početi sa radom Prvo treba oformiti tabelu u koju ćemo kasnije unositi podatke Tabelu napravite prema slici 1 Kako se ovo radi? Pozicioniramo se na polje A1 i počnemo da kucamo „Plate za " Primetićete da je otkucani tekst duži od širine polja, pa će zato prekriti nekoliko susednih polja (iza onog u kojem kucamo) Ovo prekrivanje se dešava samo ako polja desno od A1 ne sadrža nikakve podatke U protivnom, ta polja treba BLANKOVATI, tj izbrisati njihov sadržaj Ovo se radi na taj način što obeležite željena polja i pritisnete (desna) Amiga+6 (ili iz menija EDIT/BLANK/RANGE), posle čega opet sledi CONTINUE Na sličan način unesemo i ostale podatke Može se desiti da su imena osoba predugačka i da ne mogu da stanu u polje. U tom slučaju svako polje možete raširiti (ili smanjiti, ako je previše široko) tako što ćete levim dugmetom miša uhvatiti liniju koja se nalazi između oznaka kolone i vući je levo ili desno Verovatno ste primetili da su kolone A i F veoma slične (sadrže nazive meseca u godini) Da ne bismo morali istu stvar kucati dva puta, postoji opcija za jednostavno kopiranje sadržaja Prvo markiramo deo koji nam je potreban (od JAN do DEC), pritisnemo Amiga+C, zatim se pozicioniramo na polje na koje želimo da prenesemo željeni sadržaj (polje F5) i pritisnemo Amiga+I Naravno, vaša tabela ne mora da bude identična ovoj sa slike Ako želite da vodite evidenciju za više osoba, napravićete više kolona sa imenima

Prvi deo posla je gotov Sada treba uneti formule pomoću kojih će naš modul sam izračunavati podatke koji su nam potrebni No, pre toga, da bismo lakše shvatili kako koja formula radi, pokušajmo da u tabelu unesemo probne podatke Na primer, otkucajmo iznos plate za januar i februar (slika 2) Zatim ćemo uneti formule za izračunavanje plata u markama To radimo ovako. Pozicioniramo kurzor na ono polje u kojem želimo da se nalazi iznos plate izračunat u markama U našem primeru, za osobu zvanu Tata odgovarajuće polje je G5 Sada u tom polju otkucamo sledeće „=B5/E5" (nemojte kucati navodnike) Ovo znači da će se vrednost polja G5 dobiti tako što će se vrednost iz polja B5 (što predstavlja platu u dinarima) podeliti sa vrednošću polja E5 (što je vrednost marka) i na taj način dobijamo vrednost plata u markama Umesto kucanja koordinata, ovo se može postići i na drugi način, što ćemo isprobati na sledećem polju (tj polju H5 u našem primeru). Pozicioniramo se na polje H5, otkucamo „=" (opet bez navodnika) i mišem kliknemo na polje koje je potrebno (u ovom slučaju polje C5), zatim otkucamo „/" i ponovo kliknemo na polje E5 Naravno, treba još pritisnuti ENTER. Ovo napravimo za sve osobe Sada treba da unesemo formulu za izračunavanje ukupne zarade u celoj godini To možemo uraditi tako što se pozicioniramo na potrebno polje (B19) i unesemo „=B5+B6+B7+...+B16". Naravno, postoji i jednostavniji način, a to je korišćenje gotovih formula za zbir Tako, umesto svega ovoga u polju B19 otkucamo „=sum(B5 B16)". Ovo znači da je vrednost polja jednaka zbiru (sumi) vrednosti polja od B5 (pa nadole) do B16 Sličan postupak bi trebalo ponoviti i za kolone C, D, pa G, H i I No, primetimo da su formule u svim tim poljima slične Uvek se računa suma, i to baš od reda 5 pa do 16. Razlika je samo u kolonama U ovakvim slučajevima primenjuje se tzv RELATIVNO KOPIRANJE FORMULA To se radi na sledeći način Prva formula se otkuca na već opisan način (recimo u polju B19). Zatim se pozicioniramo na to isto



Professional Calc, V1.0. Copyright © 1991 Gold Disk Inc.

DF0:Plate2

B18 =B19/COUNT(B5:B16)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Plate za 1993 godinu u dinarima					Plate za 1993 u DEM			
2									
3		Tata	Mama	Sestra	DEM		Tata	Mama	Sestra
4									
5	Jan	180000	120000	150000	1300	Jan	138	92	115
6	Feb	190000	115000	123000	1500	Feb	127	77	82
7	Mar					Mar			
8	Apr					Apr			
9	Maj					Maj			
10	Jun					Jun			
11	Jul					Jul			
12	Aug					Aug			
13	Sep					Sep			
14	Okt					Okt			
15	Nov					Nov			
16	Dec					Dec			
17									
18	Prosek	185000	117500	136500			133	84	99
19	Ukupno	370000	235000	273000			265	169	197

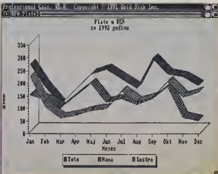
polje (B19) i pritisnemo (desna) Amiga+C. Ovako smo kopirali sadržaj tog polja (formulu) u memoriju Sada se pozicioniramo na polje u kojem želimo da izvršimo relativno kopiranje formule i pritisnemo (desna) Amiga+V Ovaj poslednji postupak (Amiga+V) možemo ponavljati bezbroj puta u svim željenim poljima (bez ponovnog kopiranja sa Amiga+C) Pro Calc će sam izračunati koja polja u formuli treba promeniti, u zavisnosti od toga koliko su udaljena od osnovnog iz kojeg smo uzeli prvu formulu Sada je još ostalo da izračunamo prosečne plate Formula u polju B18, gde tre- ba da se računa prosečna plata, biće. „=B19/count(B5 B16)" Znači, prosečna plata se izračunava tako što se ukupna zarada (polje B19) podeli sa brojem plata u godini (ovo ostvaruje funkcija COUNT(B5 B16), gde je B5 prvo, a B16 poslednje polje u koloni) Sada još ovu formulu treba relativno kopirati na sva polja u kojima je to potrebno U našem primeru to su polja C18, D18, G18, H18 i I18 Ovim smo završili formiranje tabele Preostaje nam još samo da jedanput mesečno unosimo plate i vrednost marke Međutim, tu nailazimo na jednu od mana Pro Calc-a Problem je u formuli za računanje prosečne plate u markama, tačnije u funkciji COUNT koja ih broji Ako bismo formulu za izračunavanje mesečne plate u markama odmah prekopirali na sva mesta (sve mesece u godini), tada bismo „zbunili" funkciju COUNT jer bi ona podrazumevala da se u tim poljima nalaze neke vrednosti (a u njima bi se nalazile samo formule) Zbog toga, pored unosa plate za svaki mesec, moramo relativno kopirati i odgovarajuću formulu za izračunavanje mesečne plate u markama

Na kraju još treba spomenuti načine na koje možete da ulepšate svoj modul Možete npr. da izaberete različite boje za dinarske i za vrednosti u markama Zatim možete izabrati različite fontove Veća slova upotrebite za naslove, a manja za sve ostalo. Takođe možete koristiti kose, podebljana ili podvučena slova Korisna opcija je i centriranje teksta u okviru polja, ili njegovo sabijanje uz levu ili desnu ivicu Što se tiče brojeva, možete birati preciznost na 0 do 14 decimala, zarez ili tačku posle hiljade, 100 hiljada itd , zatim da li ćete negativne vrednosti zapisivati koristeći minus ili u zagradama

Ono što Pro Calc čini naročito moćnim, jeste mogućnost grafičkog prikaza podataka Da bismo ovo uradili potrebno je markirati podatke koje želimo da prikažemo, kliknuti na ikonu koja predstavlja grafikon (Amiga+T) i odabrati jedan od predloženih Sve ostalo će Pro Calc uraditi sam Treba paziti da se kod crtanja grafikona za X osu uzima prva neprazna kolona sa leve strane markiranog dela Imena u LEGENDI uzimaju se iz prvog nepraznog reda iznad markiranog teksta U našem primeru, iznad reda u kojem su plate za januar nalazi se prazan red, pa se on ne računa Međutim, ako ste u njega uneli neke „nevidljive" podatke (npr par SPACE-ova), on će se uzeti u obzir i zbog toga na grafikonu nećemo imati stvarna imena, nego nešto sasvim drugo Zato je potrebno MARKIRATI i BLANKOVATI taj red Da bismo uopšte videli ova imena (LEGENDU) potrebno je naznačiti da želimo njihovo iscrtavanje Pored ove opcije (za iscrtavanje legende) na ekranu na kojem se nalazi grafikon postoji još veliki broj opcija Sve one služe za razna ulepšavanje grafikona Navešću nekoliko: određivanje minimuma i maksimuma za Y osu, određivanje broja podeoka (glavnih i sporednih) na Y osi, određivanje boje i tekstura (šara) za svaki grafikon, ispisivanje teksta pored svake ose, izbor fonta za ispis raznih vrednosti, izbor novog grafikona, grafikon u tri dimenzije i razne druge stvari Uostalom, pritisnite desno dugme miša i „prošetajte" po svim menijima Ako vam ni to nije dovoljno za izradu grafikona po vašoj želji, možete ga snimiti kao IFF sliku, pa je zatim obraditi u DPaint-u

Toliko za početak Nadam se da ste nešto shvatili i pokazali da vaša Amiga, pored prikazivanja raznih čudovišta, može da nacrta i grafikon plate onih od kojih vam (ako se još samo igrete) zavisi koliko ćete novih igara moći sutra da kupite Dalje možete i sami nastaviti sa eksperimentisanjem, a u sledećem broju ćemo zajedno pokušati da napravimo modul za neke druge stvari

Ivan Zaviš



Programski jezici

SAS/C V6.0

Pre nego što počnem sa opisom samog paketa, važno je reći da se iza relativno nepoznatog imena „SAS Institute Inc." krije englesko-američka kompanija Lattice. Ova poznata firma zauzima značajno mesto u Amiginom svetu C alatki, tako da je udaren dobar temelj za razvoj ovog paketa. U stvari, SAS/C je samo logični nastavak paketa Lattice C.

SAS/C V6.0 se isporučuje na sedam disketa. Prva instalaciona disketa se pokreće sa vaše sistemske, tj. Workbench-a ili hard diska. Kao minimalna konfiguracija podržana je Amiga sa dva flopi drajva i barem 1.5 MB RAM memorije. Teoretski, dovoljan bi bio i jedan drajv, ali o tome je apsurdno polemisati. Ukoliko ste odabrali instalaciju na diskete, program će biti instaliran na tri diskete, a čitava operacija će trajati otprilike jedan sat. Ovo nije zbog loše urađenog instalacionog programa. Glavni razlog je u tome što se include fajlovi pakuju, radi veće brzine kompajliranja. Tako se npr. ključne reči od više bajtova zamenjuju jednim kodom, koji je prepoznatljiv samo kompajleru. Tako dobijeni fajlovi višestruko su kraći i zauzimaju manje prostora u memoriji i na disku. To je dobro rešenje, bar dok vam ne zatreba da vidite kako izgleda neka struktura ili tag. Zato preporučujem da napravite posebnu disketu na kojoj bi se nalazili neraspakovani fajlovi. Ovo nije samo zbog toga da biste mogli da vidite kako izgleda neka struktura, već i zbog toga što su svi include fajlovi obilno komentarisani, tako da iz njih možete mnogo toga da naučite. Kad sam već kod include fajlova, da kažem i ovo. Podržane su sve specifičnosti verzije 37.xxx DOS-a, pa možete potpuno da iskoristite sve prednosti koje nudi nova verzija operativnog sistema.

Što se tiče instaliranja SAS-a na diskete, sa verzijom DOS-a manjom od 36 (Kickstart 1.3) verovatno ćete imati problema. Glavni razlog je u tome što novije verzije DOS-a podržavaju ukazivanje logičkog uređaja na više direktorijuma, a u okviru komande Assign. Ranije verzije DOS-a nisu to mogle. Šta to praktično znači? Na jednu disketu npr. ne može da vam stane ceo LIBS ili C direktorijum. Zbog toga su njihovi fajlovi podeljeni: malo na prvoj, malo na drugoj disketi. I sasvim jednostavno, na novim verzijama DOS-a možete ovo napisati:

Assign LIBS: SAS_1:libs SAS_2:libs
Assign C: SAS_1:c SAS_2:c

Na starim verzijama to, naravno, nije moguće. Zato vam preporučujem da sve biblioteke iz LIBS i objekt fajlove iz C direktorijuma kompresujete TurboImploder-om (pod uslovom da imate Explode library, verzija 6.1). Na taj način možete na jednoj disketi smestiti ceo C direktorijum, a na drugoj ceo LIBS.

Nakon završene instalacije pokrenuo sam celu stvar da vidim kako izgleda. Prvo sam, koristeći optimizaciju koda, kompajlirao program LZW (kompresor podataka, koristi Lampel-Ziv-Welch algoritam). Nakon nekoliko prijavljenih sintaksnih grešaka (koje nisu smetale Aztec-u) dobio sam kod koji je bio za 5% kraći od Aztec-ovog (verzija Aztec-a 5.0d, do tada po mom mišljenju najbolja implementacija C-a na Amigi). E, sada ono najbitnije: program je bio 20% brži od Aztec-ovog. Zbog čega je bila ova ogromna razlika u brzini? Pogledao sam asemblerski listing (kod Azteca opcija „-a", kod SAS-a navedete fajl u gadžetu Disassemble) i kao primer navodim sledeće. Ukoliko množite ili delite integer-e, Aztec-ov algoritam napuni stek tim vrednostima i poziva svoju rutinu koja vrši ove računske operacije, dok SAS to radi na licu mesta sa registrima. Zbog toga, ako petlja ima više hiljada prolaza, a unutar nje se vrše neke računske operacije množenja i deljenja, SAS ima veliku prednost u odnosu na Aztec. Razlika u brzini je i u tome što su standardne ANSI C rutine napisane kvalitetnije, tako da je rad sa fajlovima i memorijom takođe ubrzan. Što se tiče rada sa brojevima u pokretnom zarezu (ne mislim na Amigine matematičke biblioteke, već na rutine koje se linkuju), ovde razlika nije bila velika. Ni Aztec-ovi programeri ipak nisu bili početnici.

U daljem tekstu primetićete da ne pišem mnogo o sintaksi opcija kompajlera, linkera ili dibagera. To je zbog toga što se na petoj i šestoj disketi nalazi kompletno uputstvo za korišćenje ovog paketa, dugo oko 1 MB. Ako bi pisao i o tome, to bi bila samo kap u moru onoga što je već napisano.

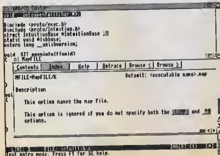
Pošto se paket SAS sastoji iz više (uslovno rečeno) delova, predstaviću najvažnije od njih.

CPR

Šta znači „Source level debugger"? To je program koji omogućava da C program, koji ste napisali i kompajlirali sa DEBUG opcijom, debagujete (tj. uklanjate eventualne greške) prateći izvorni C-kod. Ovo znatno olakšava uklanjanje bagova. Teoretski ne morate ništa znati o asembleru, a opet možete izvršiti debagovanje programa „korak po korak". Ovaj program je dosta kvalitetno urađen i poseduje sve klasične opcije za nesmetanu kontrolu toka izvršenja programa. CPR omogućava postavljanje BreakPoint-a na programsku liniju, izvođenje programa „korak po korak" ili kontinualno, s tim što u svakom trenutku imate prikaz svih parametara na ekranu. Ako poredite CPR-ovu brzinu sa SDB-om (Aztec-ovim dibagerom), videćete da je nekoliko puta brži, što mukotrpni posao uklanjanja grešaka čini komfornijim.

HYPERGST

Ovaj program služi za prikazivanje sadržaja GST fajlova. Šta je GST fajl? To je ASCII fajl sa specijalnim kodovima koji označavaju ključne reči, tj. pojmove u tekstu. Ovi ko-



dovi prepoznatljivi su HYPERGST-u, koji sve ovakve pojmove označi kao gadžete ispis vezan za taj pojam dobijete jednostavnim dvostrukim klikom na njega. Sve ovo značajno ubrzava pronalaženje onoga što vam je potrebno. Kao što znate, u stotinak kilobajta teksta pronaći upravo ono što vam treba, prava je umetnost. GST fajlovi su npr. ona ranije navedena obimna uputstva za korišćenje SAS-a ili fajlovi koje proizvede kompajler, naravno pod uslovom da ste mu to naredili.

ASM

ASM je asembler. Kreira kod za sve Motorolina mikroprocesora, naravno one na kojima baziraju kompjutari iz Amigina familije. Brzina i kvalitet su glavna odlika ovog asemblera.

SE

SE je editor. To je i najslabija karika u celom lancu. Ukoliko ste na ovaj editor prešli sa TxEd-a, bićete prijatno iznenađeni. Međutim, druga je stvar ako ste ranije radili sa CED-om (Cygnus Editor). U tom slučaju bićete pomalo razočarani. Kada govorim o manama ovog editora, ne mislim samo na njegovu sporost i nefunkcionalnost, već i na njegov „kvalitet" i „pouzdanost". U toku rada i pisanja programa u njemu, SE je najčešće predstavljao uzrok pada sistema. To znači da se na njemu mora još dosta raditi, pre svega na povećanju pouzdanosti. Zbog toga vam preporučujem da ovaj editor ipak ne koristite. Radije uzmite CED. Startujte SCMSG i tamo zamenite ime porta u „rexx_ced", edit komandu u „CED %f", akok na fajl u „cedtofront" i akok na liniju u „jumpto %l 1". Zatim sve to snimite na disk. Tako, ukoliko dođe do greška prilikom kompajliranja, asembliranje ili linkovanja, CED će biti prihvaćen kao funkcionalni deo ovog sklopa.

SC

SC je kompajler i predstavlja srce ovog paketa. Što se brzine kompajliranja tiče, ona nije velika. Ali, treba imati na umu da SC ima mnogo kompleksniji algoritam za kompajliranje, nego ijedan drugi C kompajler za Amigu. Prvo što mi je skrenulo pažnju, bile su opcije za optimizaciju koda. U odnosu na ostala Amigina C alatka, ovaj kompajler podržava do sada neviđen broj optimizacije. I, što je naročito interesantno, ni jedna od tih optimizacija ne utiče na stabilnost koda. Kreira kod za 68000, 68010, 68020, 68030 i 68040 mikroprocesora. Koliko je to važno, ilustrovaću vam sledećim primerom. Napravio sam program koji u petlji vrši neke računske operacije sa integer-ima. Zatim sam ga kompajlirao sa opcijom „CPU=any". Na Amigi 4000 takav program bio je 3.3 puta brži od klasične Amiga sa MC68000. To je tačno onoliko puta brže koliko je i radna frekvencija računara veća. Međutim, da sam isti program kompajlirao sa opcijom „CPU=68040", razlika u brzini bi bila drastičnija, jer bi kompajler do maksimuma iskoristio sve resurse tog mikroprocesora. Kompajler takođe poseduje veliki broj opcija za kreiranje koda. Ovo sve omogućava da dobijete što optimalniji, kvalitetniji i pouzdaniji kod.

SCMSG

Ovaj program služi za prikazivanje grešaka (u okviru sopstvenog prozora) i editoru naznačuje gde se one nalaze. Jednostavan dvostruki klik na prikazanu grešku, prouzrokovača akok na liniju u editoru koja je tu grešku prouzrokovala.

SCOPTS

Korisna alatka pomoću koje postavljate razne opcije kompajlera, asemblera, linkera i dibagera (takođe pomoću prozora, gadžeta i sl.). Program je tako koncipiran da se za pet sekundi mogu podesiti sve opcije, za koje bi kucanjem u Shell-u bilo potrebno pet minuta.

SCSETUP

Ovaj pomoćni program omogućava kreiranje radnog direktorijuma, u koji će biti smeštena sve neophodne alatke: ikona za postavljanja opcija kompajlera, ikona za pozivanja editora, ikona koja pokreće kompajler i ikona za pokretanja dibagera. Sintaksa ova komanda je:

SCSETUP <ime direktorijuma>

Iz razumljivih razloga ne preporučujem kreiranja ovih direktorijuma na flopi disketama. Ako su programi koje ste napisali dugački, u tim direktorijumima biće kreirani fajlovi dužina više stotina kilobajta. Onda možete pretpostaviti koliko će to usporiti kompajliranje. Zbog toga je najbolje ove direktorijuma kreirati u RAM disku ili na hard-u. A evo i postupka kako možete neki program da kompajlirate. U kreirani radni direktorijum snimite vaš C program, naravno sa akstenzijom „.c", ili asemblerski sa akstenzijom „.a". Zatim kliknite na „BUILD" i sva dalja operacija kompajliranja, asembliranja i linkovanja, biće izvedene automatski.

SLINK

SLINK je linker. Od Aztec-ovog je dosta brži, jer ne prolazi kroz celi link fajl, već iz fajle uzima samo ono što mu je potrebno. Poseduje dosta parametara, tj. opcija prilikom linkovanja, što ga takođe kvalitativno razlikuje od Aztec-ovog linkera.

SMAKE

Ova alatka brine se o toku kompajliranja, startuje kompajler, asembler, linker i (ukoliko ima grešaka) SCMSG.

Neki od ovih modula podržavaju Arexx, tako da određene monotone poslove kreiranja radnog direktorijuma, ispisivanja grešaka i sl., možete kontrolisati pomoću ARexx portova. To čini programiranje u ovoj radnoj okolini još većim zadovoljstvom.

Izuzimajući nekvalitetni editor, jedina ozbiljna zamerka ovom paketu bila bi to što ne prati svetski trend u objektnom programiranju. Drugim rečima, ovaj paket nije implementacija C++, već klasični ANSI C. No, imajući u vidu da je Lattice C postao potpuno ANSI C kompatibilan tek u verziji 6, i ovim bi trebalo da budemo zadovoljni.

U kvalitet SAS paketa ne morate sumnjati, jer je Amigin DOS 2.0 pisan baš uz pomoć njega. I ako se firma, koja se trudi da bude „ime" na tržištu personalnih kompjutera, odlučila za SAS, nema razloga da i vi ne postupite isto tako.

Branka Ćirović

Cenjeni čitaoci, drago nam je da je naša akcija koju smo nazvali Amiga Art uzburkala vaše umetničke vizije tako da su nam već stigli pojedini radovi koje objavljujemo na drugoj strani.

Zbog nedostatka prostora u prošlom broju, nismo objavili jedino pravilo naše akcije kojeg ćemo se pridržavati sve dok ona traje. Ono glasi:

Objavljivaćemo samo autorske radove, a to su crteži koje ste vi smislili i nacrtali ili izrenderisali.

Takve crteže već su nam poslali Nebojša Nikolaidis i Željko Novitović iz Beograda, Johnny iz Novog Sada i Daniel Šendula (naš vrli glavni urednik) koji je i jedini dao sliku urađenu u „Ray Tracing" programu.

Stigli su nam i radovi Predraga Maksimovića iz Loznice koji je poslao pet slika od kojih su dve fantastično nacrtane. Međutim, zbog motiva koji nije autorski, nisu objavljene. Moram napomenuti da su i ostali autori, čiji su radovi uvršteni u ovaj broj poslali pregršt crteža sa motivima raznih likova iz stripova i novina, ali ih iz istog razloga nismo mogli objaviti.

Ako želite, takve slike ćemo uvrstiti u neki od budućih brojeva. Međutim, oni neće ulaziti u okvir našeg takmičenja za najlepši autorski rad rubrike Amiga Art.

Nadam se da će naša akcija teći i dalje, i da će umetnička stranica našeg i vašeg časopisa biti poprište nadmetanja vaših grafičkih ideja i snova.

Ljubomir Milašić

Hardware

Amiga to Amiga Net

Da li vam se ikada desilo da imate dve Amige na stolu? Da li ste videli igru koja je napravljena tako da je mogu igrati dva igrača na dve Amige, a imate komšiju u blizini?

Da na bismo dužili, pogledejmo šta nam je sve potrebno za ovu priliku

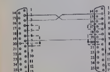
– dve kompjutera (po mogućstvu da oba budu Amige) Pretpostavljamo da jedan imate na stolu u vašoj radnoj sobi (ili tu negde), a za drugi vam savetujemo da se obratite najbližem komšiji ili drugu sa sličnim ahvatenjima,

– dva konektora koji se stručno zovu dvadesetpetopolni Sub-D pin konektori - ženski ili, jednostavnije, dva dvadesetpetopolna ženska konektora To je isti onakav konektor koji se nalazi na poledini vaše Amige i ispod kojeg piše PARALLEL Može se pronaći u malo bolje opremljenim prodavnicama elektronskog materijala ili kod servisera koji kao delatnost upražnjavaju popravljenja kompjutera,

– nešto kabla Sada se postavlja pitanje kakvog? Je l' može onaj koji služi za produžni kabel od utičnice u zidu do grejalice? Pa, može i taj Bitno je da je dovoljno dugačak da se može razvući između dva kompjutera Ovde važi pravilo „što je duži, to je bolji", ali nemojte preterivati (maksimalno 25 metara) Druga bitna osobina tog kabla je da ima barem tri žice, ali bi bilo zgodno da ima i više - recimo sedam ili osam Bilo bi poželjno da je reč o, recimo, pljosnatom (Flat) kablu koji se koristi u kompjuterske svrhe Takođe bi odgovaralo da kabel bude oklopljen, ali može i bez toga,

– lemilica, sa lepim tankim vrhom i dovoljnom snagom da topi tinol, a da pri tome ne topi i metal Može se koristiti i ona velika, sa transformatorom, koja se brzo zagrava, ali obratite pažnju da je reč o spajanju finih i sitnih detalja,

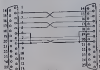
– dosta strpljenja, malo veštine i hrabrosti To probajte potražiti, ako ih vi već nemate, kod nekog prijatelja koji ima



slika 1

Pa, krenimo redom Ako imate trožilni kabel onda treba spojiti dve konektora po šemi 1. Drugi pin na prvom konektoru spojite na treći na drugom konektoru i treći na prvom na drugi na drugom konektoru Kao i sedmi na oba U tom slučaju imate najosnovniji serijski kabal. Razlika između njega i onog predstavljenog na šemi 2 je u tome da kod drugog kabla postoji mnogo preciznije definisano da li je kompjuter koji prima podatke spreman za prijem, i da li je drugi kompjuter u mogućnosti to da uradi Kod većine programa i igara može se koristiti i najosnovniji kabel a tada treba napomenuti da je reč o NONE protokolu (zapravo da nije reč ni o jednom protokolu) Ako ste ipak našli kabel sa dovoljnim brojem žica, onda možete slobodno da stavite za protokol (Handshake) CTS/RTS (pa i CTS/RTS+Xon/Xoff) Ovo treba da posluži početnicima samo kao uputstvo, ne kao objašnjenje

Kada sve zalemite, pregledajte još jednom da li je sve urađeno kako treba i da li su sve žice spojene na prava mesta I još jednom, za svaki slučaj, proverite da li su sve žice međusobno izolovane (da ne postoji kontakt između susednih) Kada je kabel gotov možemo pristupiti i sledećem Isključiti oba računara, spojiti jedan kraj kabla u utičnicu ispod koje piše SERIAL na prvom računaru, a drugi kraj kabla na isto mesto na drugom računaru



slika 2

Tada možemo uključiti oba kompjutera. Prva stvar koju možete probati jeste da u oba kompjutera stavite originalnu Workbench disketu, startujete program Preferences i postavite iste parametre (opcija Serial) Recimo CTS/RTS (ako imate proširenu verziju kabla) ili NONE ako je trožilna, 9600 bps (Bits Per Second, ili skraćeno boda), Parity None, 8 bitova po karakteru (Bits Per Char), 1 stop bit Zatim startujte terminalski program koji imate na Extras disketi (pod nazivom Terminal) Sve što jedan bude kucao na prvom kompjuteru, videće se (ako je sve u redu) na drugom, i obratno Fino! Sada možete isprobati i sve one silne terminalska programe koje ste videli na Utility disketama (npr VLT, JrComm, NComm, InterTalk...) Bitno je samo da su na oba računara parametri identično podešeni Spomenućemo da je maksimalna brzina između dva kompjutera spojena ovakvim kablom uglavnom određena mogućnostima kompjutera (dokle god je dužina kabla u granicama koje smo pomenuli)

> **Frizbi Net**
>
> **Jedan od prvih i nikada nenapuštenih metoda prebacivanja podataka sa jednog kompjutera na drugi je Frizbi Net Radi na vrlo jednostavnom principu i zahteva stalnu fizičku pripremljenost operatera. Operaterov zadatak je da od jednog kompjutera do drugog prebacuje diskete sa podacima, a kompjuter radi sve ostalo.**

Ako hoćete, možete pomoću tih terminalskih programa poslati fajlove sa jednog kompjutera na drugi recimo korišćenjem ZMODEM protokola To je i prilika da vežbate slanje i primanje programa (UPLOAD i DOWNLOAD) jer je vrlo slično kao i kada se koristi modem Postoji i jedan zanimljiv programčić nazvan Emit koji radi to isto, ali pri mnogo većim brzinama i bez pomoći terminalskih programa

Sledeća interesantna stvar je da sa (ako sve funkcioniše kako treba) na jednom računaru (obično onom koji ima bolju konfiguraciju, npr hard disk i sl) startuje sledeća sekvanca'

NewShell AUX

a na drugom startujte bilo koji terminalski program (opet povedite računa da se svi parametri za AUX određuju u Preferences-u, i moraju biti isti kao i kod terminalskog programa na drugom kompjuteru) Tada je Amiga koja ima terminalski program samo terminal „glavne" Amige one na kojoj je startovan NewShell Sada dva korisnika mogu da rade na istom računaru - jedan preko terminala koristeći isključivo Shell, a drugi sedeći za tastaturom Doživljaj je jedinstven

I na kraju, pronađite u svojoj kolekciji sve igre u kojima se pominje mogućnost igranja u dvoje Sećam se nekih starih (prastarih), kao što su Fire Power (slatka igrica, u kojoj se dva igrača utrkuju ko će pre svojim tenkom pronaći protivničku zastavu), Populous (Bog protiv Boga), simulatori letenja, Flight Simulator 2, F16 Falkon i sl

Sledeći put govorićemo malo više o vezivanju dve Amige preko paralelnog porta, kao i o mogućnostima i nedostacima takvog vezivanja Takođe, biće još puno ideja za mlade softveraše i hardveraše

Mnogo sreće protiv vašeg živog protivnika i lepo se zabavljajte praveći prvi korak ka kompjuterskim mrežama.

Dalal Šeadela

Utility

SnoopDos

Često vam se dešava da program posle instaliranja na disku odbija da proradi ili možda ne radi kako treba? Verovatno mu nedostaju neki važni fajlovi ili se ne nalaze na očekivanom mestu. Većina programa tada jednostavno blokira ili se vrati nazad u DOS, umesto da vam ispiše u čemu je stvar (programeri, zar je to teško?). Možda se, opet, pitate zbog čega neki programi često „čačkaju" po disku (da nije u pitanju neki virus koji se upravo razmnožava na neku naredbu DOS-a ili briše Startup-sekvencu sa hard diska)? Ako spadate u radoznale korisnike, evo programa koji će odgovoriti na sve ovakve pitanja. Zove se SnoopDos (autor Eddy Carroll) i uz XOper i EVW (Early Virus Warning) spada u najkorisnije programčiće koje je autor ovog teksta video na Amigi. Vlasnici PC-a, kada ćete imati ovakve programe?

Pošto je Amiga projektovana kao multitasking računar, pomoću SnoopDos-a moći ćete da pratite sve što se u bilo kom trenutku dešava sa diskom (disketom ili hard diskom), nezavisno od programa kojeg ste startovali (igre ne računamo). SnoopDos omogućava potpun uvid u sve pozive funkcija AmigaDOS-a od strane bilo kog aktivnog procesa u multitaskingu. Videćete npr. kako program pokušava da učita neku biblioteku, uređaj (Device) ili font. Takođe, SnoopDos će prijaviti i slučajeve kada DOS pokušava da pronađe određenu datoteku ili direktorijum, odnosno disketu.

Program se pokreće iz DOS-a, naredbom SnoopDos. Naravno, ovo je najjednostavniji način upotrebe. Nije potrebno da ga startujete sa Run, pošto automatski kreira svoj proces u pozadini (multitaskingu) i prepušta vam dalju kontrolu. Program je relativno kratak (10580 bajtova za verziju 1.5 koju trenutno koristimo) i ne zahteva nikakve dodatne fajlove.

Nakon učitavanja, SnoopDos otvara svoj prozor na Workbench ekranu. Sada već možete startovati par programa i pogledati sadržaj prozora SnoopDos-a. Ovde se, posle svake operacije sa diskom, redom ispisuju: ime procesa (ili komande CLI-a) koji je pozvao funkciju za rad sa diskom, tip funkcije (Open, Lock, Load, Exec, CD, Del), ime fajla na disku, način pristupanja fajlu (OLD, NEW, SHAR, EXCL) i rezultat funkcije (Okay, Fail). Korisnici Kickstart-a 2.0 (i većih) mogu odmah osetiti prednosti nove konzole za ispis teksta: sadržaj prozora, tj. njegovih ranijih redova, ne gubi se posle promene veličine prozora i sličnih operacija.

Izlazak iz SnoopDos-a vrši se pritiskom na Ctrl-C, ako je prethodno aktiviran odgovarajući prozor. Ako nam usluge SnoopDos privremeno nisu potrebne, možemo ga zaustaviti pritiskom na Ctrl-D. Prozor ostaje otvoren, jedino što se u njemu više ne ispisuju kontrolne informacije. Ovo je korisno u situacijama kada ima jako puno fajlova koje treba pročitati sa diska. SnoopDos tada primetno usporava rad računara (i to samo zato što je ispis teksta na Amiginoj konzoli dosta spor). Ispisivanje se može nastaviti pritiskom na Ctrl-E.

Kako radi SnoopDos? Kao što se može i očekivati, SnoopDos preusmerava sistemske vektore funkcija CurrentDir(), DeleteFile(), Execute(), LoadSeg(), Lock() i Open() u biblioteci dos.library. Na sličnom principu rade i neki virusi. Zato se nemojte iznenaditi ako dobijete upozorenje da je virus u memoriji (pokrenite program EVW, pa će vam biti jasno o čemu govorim). Ako još neki program preusmeri iste vektore DOS funkcija, može doći do njihovog ugnježđenog pozivanja (kada funkcija koja je bila pozvana, sama pozove neku drugu DOS funkciju). U tom slučaju SnoopDos ispisuje „>>>>" kod rezultata ovako pozvanih funkcija, odnosno „>" ispred imena procesa koji je pozvao takvu funkciju.

Detaljniji prilaz SnoopDos-u podrazumeva i korišćenje mnogobrojnih parametara koji se mogu podesiti u okviru komandne linije. Za razliku od ostalih programa, parametre već učitanog SnoopDos-a možete podesiti i kasnije, iz CLI-a, ponovnim startovanjem SnoopDos-a (program vam neće dozvoliti startovanje dva SnoopDos-a istovremeno). Svaka opcija se može uključiti navođenjem malog slova kao imena opcije ili stavljanjem broja „1" posle imena opcije. Ekvivalentno tome, opcija se isključuje korišćenjem velikog slova, odnosno navođenjem „0" posle imena opcije. Na kraju, evo i kratkog spiska svih opcija:

„-a" služi za prikazivanje poruka u više boja (ANSI). Ako vaš Workbench koristi samo dve boje, isključite ovu opciju.

„-c" omogućava posmatranje DOS funkcije CurrentDir(). Za razliku od ostalih, rezultat ove funkcije ne postoji (Fail/Okey).

„-d" omogućava posmatranje DOS funkcije DeleteFile(). Korisno kod nepoznatih programa koji vam mogu (neželjeno) izbrisati neku datoteku.

„-f" zahteva prošireno ispisivanje trenutnog direktorijuma pre naziva fajla. Fajlovi kod kojih ovo proširivanje izvrši SnoopDos, imaće prefiks „>". Na osnovu toga možete zaključiti da li je program specificirao puno ime direktorijuma (Path) prilikom traženja fajla, jer u tom slučaju nema prefiksa.

„-g" omogućava posmatranje DOS funkcije LoadSeg(). Neki programi (npr. biblioteke, uređaji, fontovi, neke naredbe DOS-a) učitavaju se preko ove funkcije.

„-i" ignoriše sve pozive funkcije Lock() iz Shell-a, kao i funkcije CurrentDir() iz Shell-a i Workbench-a. Korisnici Kickstart-a 2.0 na ovaj način mogu sprečiti ispisivanje nepreglednih (i uglavnom beskorisnih) redova prilikom traženja direktorijuma komandi iz Shell-a ili proveravanja statusa disk uređaja (što se kod Workbench-a vrši jedanput u sekundi).

„-l" omogućava posmatranje funkcije Lock(). Na ovaj način programi obično proveravaju da li navedeni fajl postoji, ili započinju neke druge operacije sa njim.

„-m" služi za aktiviranje ili deaktiviranje SnoopDos-a, za vreme njegovog rada. Identičnu funkciju vrše već opisani tasteri Ctrl-D i Ctrl-E.

„-o" omogućava posmatranje funkcije Open(). Programi pozivaju ovu funkciju pre svakog učitavanja ili snimanja fajla.

„-w" može se koristiti u slučajevima kada više programa istovremeno pokušava da pozove istu DOS funkciju. Normalno, SnoopDos neće „uhvatiti" sve ove pozive i dobićete upozorenje da su pozivi nekih funkcija propušteni. Kada je ova opcija uključena, SnoopDos će naterati ostale programe da sačekaju svoj red, tako da ćete biti obavešteni o događajima.

„-x" omogućava posmatranje funkcije Execute(). Rezultat se ne ispisuje, pošto ova funkcija služi za učitavanje drugih fajlova. Ako je sve u redu, ime tog fajla biće ispisano u okviru narednog poziva neke druge funkcije AmigaDOS-a. Ova funkcija se ponekad koristi i za redirekciju. U tim slučajevima neće biti prikazan naziv komande koja treba da se izvrši.

„-h" ispisuje help, što čini i svaka druga opcija koja nije prepoznata.

„-q" šalje naredbu za isključivanje trenutno aktivnom SnoopDos-u (u multitaskingu). Ista stvar se postiže pritiskom na Ctrl-C.

„-r" ispisuje trenutni status svih opcija SnoopDos-a.

„-z" preusmerava izlaz svih informacija SnoopDos-a na bilo koji željeni uređaj. Ime uređaja navodi se odmah iza ove opcije. To može biti npr. CON prozor sa drugačijim parametrima, serijski SER: ili AUX port, fajl na disku itd. Ako specificirate fajl, možete kasnije detaljno analizirati sve što se u međuvremenu dešavalo sa diskom (u kritičnim trenucima većina korisnih informacija brzo pobegne sa ekrana). Zanimljivo je i npr. preko udaljenog terminala posmatrati šta ljudi rade sa vašom mašinom.

Početne postavke (DEFAULT) svih opcija SnoopDos-a je kao da ste ga startovali na sledeći način:

```
SnoopDos -a1 -c1 -d1 -f0
-g1 -i1 -l0 -m1 -o1 -w0 -x1
```

dok vam autor ovog teksta preporučuje da uključite i sledeće opcije:

```
SnoopDos -f -1
```

Ako vas je SnoopDos zainteresovao, najbolje je da ga potražite na stranim BBS-ovima gde verovatno možete naći neku noviju verziju (pazite da ne naletite na verziju 1.6 sa virusom!). Srećom, ovaj program često zaluta na Utility disketama rasprostranjenim po našim krajevima.

Vladimir Pudar

Utility

Directory Opus V3.41

Imate problema? Da? E, onda nabavite Directory Opus

Šalimo se. Nije baš tako dobar, ali počnete li jednom da ga koristite nikad ga nećete napustiti. Sve manipulacije fajlovima, disketama, hard diskovima i sl., uz DO predstavljaju dečju igru. Pored toga, DO možete koristiti i za pozivanje i upotrebu mnoštva drugih programa. Gde, uopšte, početi?

Instalacija

Instalaciona verzija DO dolazi na jednoj disketi. Na istoj se nalaze i primeri u AREXX-u, Help fajlovi, kao i razni pomoćni programi. Najbolje je na početku startovati ikonu „InstallOpus". Reč je o lepo uređenom instalacionom programu u kojem možete odrediti nazive direktorijuma i programa koje želite da instalirate. U toku instalacije bićete precizno obavešteni o svim iskopiranim fajlovima. Ovde jedino treba obratiti pažnju na to da će instalacioni program presnimiti baš sve datoteke, uključujući i npr. CanDo library (145 KB), koja vam verovatno neće biti potrebna. Ako DO instalirate „ručno", tj. sami presnimavate fajlove, najbolje je iskopirati datoteka ConfigOpus i DOpusRT u C:, DirectoryOpus.HLP u S:, ARP.library, PowerPacker.library i StOpus.library u LIBS: (ako ih već tamo nemate) direktorijum na vašoj sistemskoj disketi (hard disku), dok sam DirectoryOpus možete smestiti bilo gde. Što se ostalih fajlova tiče najverovatnije je da vam nikada neće zatrebati.

Program se startuje iz CLI-a ili Workbench-a. Čak i posle startovanja iz CLI-a, kreiraće svoj proces i ostati u pozadini (multitaskingu). Nakon par sekundi (ako imate hard disk) otvoriće se novi ekran sa dva velika prozora. Nadamo se da znate čemu služe. Ispod njih se nalaze Gadget-i (gedžeti) koje možete i sami definisati. Naravno, tu su i Pull-Down meniji. No, idemo redom.

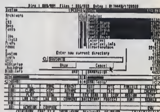
Pull-Down meniji

Ovde se nalaze neke važne DOS komande: Disk Copy, Format, Install i sl., kao i Set Date, Version (ovo se odnosi samo na verzija DO-a, Workbench-a i Kickstarta), Help itd. Upotreba komandi kao što su npr. Disk Copy i Format izuzetno je jednostavna. Menije možete i sami konfigurisati. Na raspolaganju su vam tri „User" menija, a možete izmeniti i originalne.

Izgled ekrana i Gadget-i

Na vrhu ekrana nalazi se prikazan ukupan broj fajlova i direktorijuma, i njihova veličina u bajtovima (ako želite da vidite veličinu direktorijuma, koristite BYTE Gadget), kao i broj i veličina selektovanih fajlova i direktorijuma u datom trenutku. Naravno, sve ovo se odnosi na aktivni prozor. Pored svakog prozora nalaze se i vertikalni klizači (Sliders) pomoću kojih možete mišem listati sadržaj direktorijuma. Horizontalni klizači služe za prikaz ostalih podataka o fajlu ili direktorijumu [datum, bitovi zaštite (Protection Bits), vreme, komentar]. Sa svake strane klizača nalaze se i mali Gadget-i sa strelicama koji vam omogućavaju da uredite istu stvar, samo malo sporije. Takođe, ove opcije mogu se dobiti i preko tastature, pritiskom na kursorske tastere. Pored Gadget-a sa trenutnim imenom direktorijuma, takođe se nalaze mali Gadget-i (strelice) pomoću kojih možete „prelistavati" prethodne (ili sledeće) direktorijume koje ste koristili. DO u originalu „pamti" dvadeset direktorijuma ali možete sami odrediti cifru koja vam odgovara (i deset je previše). U sredini ekrana nalaze se i četiri mala Gadget-a. „B" prikazuje direktorijume koje DO ima u baferu, a lako možete izabrati onaj koji vam treba. „R" ponovo selektuje one fajlove koji su bili označeni pre izvršenja komande koja ih je deselektovala (npr. COPY). „S" Select Pattern. Služi za selektovanje („markiranje") fajlova na osnovu datog uzorka, (npr. svi fajlovi koji u svom imenu sadrže određena slova). „A" pozivanje ARexx skript fajlova.

U donjem delu ekrana nalaze se Gadget-i koji su „fabrički" ugrađeni u DO. To su najvažnije komande DOS-a (a i šire): COPY, DELETE, MAKEDIR, ASSIGN, itd. Ove komande su ugrađene u DO, ali ih lako možete ukloniti ili izmeniti ako vam se ne sviđaju. Možete kreirati i više banaka Gadget-a. Do svake sledeće banke dolazite pritiskom levog dugmeta miša na donji red u kojem se nalaze podaci o memoriji i vremenu (bilo bi poželjno da prethodno kreirate neke komande u sledećoj banci). Pritiskom desnog dugmeta miša na neke (ne baš sve) Gadget-e, mogu se dobiti dodatne komande. Npr. kod komande COPY, pritiskom na desno dugme dobijate komandu COPY AS (READ/ANSIREAD i sl.). U donjem desnom uglu nalazi se pet malih Gadget-a. Čemu služe? „?" Help. Posle ovoga kliknite na bilo koji Gadget (možete pritisnuti i neki specijalni taster) koji vam nije jasan i dobićete kratko objašnjenje. Saznaćete i Scan kod tastera koji poziva željenu komandu. Help mod možete uključiti i iz Pull-Down menija ili pritiskom na taster Help. Ponovnim izborom ove opcije vraćate se u normalan mod. „E" Error Code. Ispisuje šta znači određeni kod za grešku (npr.



Dos Error 205). „C": Configuration File. Učitava program za izmenu konfiguracije (ovo ostavljamo za kraj, kao desert). „I": Iconify. Posle „ikonifikovanja" vraćate se u Workbench. DO možete ponovo pozvati jednostavnim klikom na ikonu ili pritiskom na tastere Ctrl+levi Shift+levi Alt (ovo važi i ako je ekran DO-a u pozadini), pošto DO ostaje rezidentan u memoriji. „Q": Quit, tj. trajni izlazak iz programa.

Drive Gadget-i

DO je dovoljno inteligentan da sam rasporedi imena drajvova i logičkih uređaja (Assign) u Gadget-e. Pri prvom startovanju DO će automatski prepoznati DF0:, DH0:, C:, FONTS:, i sva ostala prisutna sistemska uređaja (direktorijume). Pritiskom na desno dugme miša (pod uslovom da se miš nalazi na mestu Drive Gadget-a) dobijate još tri banke Drive Gadget-a. Ako vam se ne sviđa njihov raspored, možete ga i sami napraviti (o tome kasnije). Ako želite da ručno (?) izaberete ime drajva ili neki direktorijum, možete ga ukucati u Gadget-a ispod glavnih prozora (prethodno pritisnite Enter).

Pomoćne opcije

DO je na ovom polju jednostavno šampion. Vrlo je funkcionalan i prijatan za upotrebu. Jednostavno, sve (apsolutno sve) je moguće urediti na više načina. Kao prvo, uz pomoć Gadget-a i menija, ali i tastature. Svaka komanda ima svoj ekvivalent na tastaturi. Ovde nećemo navoditi koji tasteri zamenjuju koju komandu, pošto to možete i sami definisati.

Ako vas mrzi da šetate miša po ekranu možete upravljati i preko tastature. Npr. Space taster menja Source/Destination direktorijum. Source (aktivni) direktorijum možete jednostavno promeniti i klikom desnog miša u željeni prozor. Ako želite da promenite položaje direktorijuma u prozorima (levi u desni), kliknite desnim mišem (iznad prozora) prvo na aktivni, a zatim i na „pasivni" Gadget sa imenom drajva. Ako želite da „preslikate" direktorijum iz jednog prozora u drugi, učinite isto kao i u prethodnom slučaju, samo koristite levo dugme miša. Pri tom pazite da slučajno ne iskopirate fajlove koje niste želeli. Ovo napominjemo zbog toga što se kopiranje fajla može izvršiti i jednostavnim klikom levog dugmeta na željeni fajl (selektovanje) a odmah zatim brzim klikom (ili pritiskom na Space) u Destination direktorijum (prozor). Direktorijume možete listati (skrolovati) držanjem desnog dugmeta miša bilo gde u gornjoj ili donjoj polovini aktivnog prozora. Da ne bi stalno pogađali PARENT Gadget u donjem delu ekrana, možete umesto toga jednostavno kliknuti na rub prozora (za levi direktorijum na levu ivicu prozora i obrnuto). Pritiskom na određeni taster, aktivni direktorijum prikazaće fajlove počev od tog mesta (ako npr. pritisnete „E", listing direktorijuma će početi od slova E, ako je direktorijum dovoljno dugačak).

Auto-komande

DO sam prepoznaje nekoliko vrsta fajlova: IFF slike, animacije, NoiseTracker module (pod uslovom da imaju prefiks „mod"), arhivirane fajlove (Arc, Zoo, Lzh), ASCII tekst, izvršne fajlove itd. To znači da dvostruki klik na željeni fajl izaziva njegovo izvršavanje, prikaz teksta, listanje sadržaja arhive, prikaz slike ili animacije itd. Najlepše od svega je što možete i sami definisati tipove fajlova koje će DO prepoznavati (LhA i sl.), kao i način njihovog izvršavanja.

Konfiguracije

Najlepši deo DO-a. Ovde se tek ogleda sva savršenost ovog programa. Moguće je uraditi gotovo sve. Konfiguracionom programu možete pristupiti iz Pull-Down menija, preko svog Gadget-a ili pritiskom na desnu Amigu+C. Možete izmeniti ceo DO (osim vizuelno, za čim i nema potrebe).

Operation: određujete razne parametre pri kopiranju (provere slobodnog mesta na Destination disku...), brisanju (pitanja pre brisanja, automatsko postavljanje D Protection Bit-a...) i pomeranju fajlova, prikazivanje grešaka (u DOS Requester-u ili ne), Auto-Slider („samoklizeći") Window, rad sa ikonama, različite načine prikaza i sortiranja direktorijuma itd.

Gadgets: konfiguracija Gadget-a. Jedan od najlepših poslova. Kliknite na željeni Gadget i sve vam je pred očima. Odredite ime, funkciju Gadget-a, boju kojom će ime biti ispisano, taster (Shortcut Key) kojim ćete pozvati tu komandu (unose se kodovi tastera), da li za nju treba da se otvori poseban prozor, da li će raditi u pozadini DO-a ili ne, itd. Ako želite da se prozor ne zatvori odmah posle izvršenja komande, kod Close Delay stavite -1. Tada će DO pre povratka u program sačekati da pritisnete levo dugme miša. Možete čak menjati mesta Gadget-ima. Pritisnete li desno dugme miše, dobićete podbanku komandi koje pozivate iz DO-a desnim dugmetom miša. Možete napraviti i više banki Gadget-a.

Menus: Pull-Down meniji. Princip konfiguracije je isti kao kod Gadget-a.

Drives: ovde postavljate redosled Drive Gadget-a. Jednostavno, unesite ime drajva (ili sistemskog uređaja, tj. direktorijuma) koji vam je potreban, složite Gadget-e i sve je gotovo.

File Types: jedna od najvažnijih opcija. Ovde kreirate ekstenzije fajlova koje želite da DO prepoznaje i izvršava na određeni način. Kod određivanja vrste i ekstenzije fajlova, obratite pažnju da postoje četiri načina njihovog izvršavanja (naravno, vi ih sami definišete): „Auto Function" funkcija koja je „ugrađena" u gedžet (npr. LhA Add), „Auto Function 2" kliknete na željeni fajl, a zatim (prilično) brzo pritisnete Space taster, „Double Click" dupli klik mišem na ime fajla, „Click-m-click" klik (mišem) na ime fajla pa potom klik na Destination direktorijum. Ako koristite funkcije kao što su listanje arhiva (pomoću LhA, npr.), obavezno stavite Close Delay -1 da se prozor ne bi odmah zatvorio. Ako npr. želite da napravite funkciju za listanje arhive (pomoću LhA), Call Function bi trebalo da izgleda ovako: LhA v {f} ({f} je oznaka za izabrani fajl). Ako želite da dearhivirate fajl, umesto „v" (View) koristite „x" (Extract). Obratite pažnju da su „v" i „x" komande programa LhA, a ne DO-a.

Functions: ovde možete odrediti Default Run za Directory Opus Output Window (prozor koji DO otvara kod izvršavanja komandi, npr. listanja arhive i sl.). Određujete njegovu veličinu, ime itd. Kod opcije Archives, možete sami definisati vrste arhivera koje ćete koristiti pri pravljenju (Add) arhiva.

Screen: podešavanje palete boja, boje za sve Gadget-e, prozore itd., broj boja na ekranu (od 4 do 16), veličina ekrana (srećni vlasnici A500+, A600, A3000, A4000 imaće mogućnost da uživaju u SuperHires rezoluciji), fontove itd.

System: ARexx, Hotkeys, Iconify Type, Icons, promena direktorijuma za DOpusRT i Help fajl, prioritet izvršavanja DO-a, podešavanje sata, Show/Read funkcije itd. Ovde se mogu promeniti svi „sitniji" sistemski parametri.

Store Configuration: opcije za snimanje i učitavanje konfiguracije sa diska.

Quick Save: snima trenutnu konfiguraciju kao Default. Tek posle izbora ove opcije sve što ste izmenili biće zapamćeno na disku.

Quit: povratak u program (DO).

Zaključak

Ako tražite savršen program na Amigi, blizu ste. DO je objedinio sva vrlina ostalih programa ova vrste. Naravno, tu i tamo neće se po koje zamerke. Npr. PARENT ponekad prikaže sasvim treći direktorijum, ali to se retko dešava. Takođe, malo nam je smetalo što operacije formatiranja ili kopiranja disketa (recimo u DF0: i DF1:) DO ne radi u multitaskingu, tako da za to vreme ne možemo pristupati hard disku i ostalim resursima računara. Postoji i još jedan problem vezan za korišćenje programa DO i CrossDos u isto vreme. Naime, prilikom čitanja direktorijuma sa disketa u MSDOS (PC) formatu, može se desiti da DO neke fajlove jednostavno ne prikaže (mada se oni nalaze na toj disketi, provereno pomoću Dir ili List DI0:), a dešavalo nam se i da se prilikom rada sa PC disketama DO jednostavno blokira (pod operativnim sistemom 2.0). Osim toga, Directory Opus „jede" dosta memorije (sa 512 KB RAM-a ne možete ga ni pogledati).

Dobro, možda suviše tražimo. Inače, autori ovog teksta nisu hteli da koriste DO u trenutku kada se pojavio na tržištu (iz principa, bili su zaljubljenici u Disk Master). Šta bi vam više mogli reći? Jedino to da se pojavila i nova verzija ovog programa (V4.0).

Directory Opus V4.0

U međuvremenu se pojavila verzija 4.0. Šta nam novo donosi?

Vizuelno sve je uglavnom isto. Izgled Gadget-a je malo promenjen, sada postoji i „slajder" (klizeč) za Gadget-a sa drajvovima i bankama Gadget-a. Međutim, iznenađenja nastupa pri ulasku u konfiguracioni fajl. Ako vam je pravljenje konfiguracije u DOpus-u V3.41 predstavljalo teškoću, ovo je stvarno praznik za početnike. Sve (dobro, skoro sve) možete raditi pomoću Requester-a. DIVNO!

To je, praktično, i jedina radikalna promena. Jedna, ali vredna. Mislio sam da se u novoj verziji ne može napraviti ništa novo (čitaj: revolucionarno), ali prevario sam se. Svaka čast autoru ovog programa!

Vanja Hrustić i Vladimir Pudar

Display programi

More

Koliko puta vam se desilo da, kada dvaput kliknete na neku ikonicu, Amiga ispiše „Unable to open your tool ' System/More'"? D čemu se tu zapravo radi?

Recimo da imate neki tekst fajl na disketi, a želite da ga možete pregledati jednostavnim izborom ikonice u Workbenchu, posle čega bi se tekst odmah pojavio na ekranu. Koliko je to komplikovano? Ni najmanje. Ali, krenimo redom.

Program More nastao je još na UNIX operativnom sistemu, a služio je za pregledanje tekstualnih datoteka. Kako je UNIX donekle bio uzor za pravljenje Amiginog operativnog sistema, tako se jedna reinkarnacija ovog programa pojavila i u AmigaOS-u. More je napravljen tako da se može koristiti kao i na UNIX-u iz CLI-a, ali i iz Workbench-a. Da bi se neki fajl pregledao iz CLI-a, dovoljno je napisati More <ime fajla>. Moram priznati da je ovo, bar zbog nedostatka prostora na disketi i brzine učitavanja sa nje, bila vrlo malo zastupljena opcija. Ali, u Workbench-u to predstavlja i jedinu mogućnost. Potrebno je samo da postoji ikonica tipa Project sa istim imenom kao i fajl (ali naravno, sa sufiksom „.info'), i tekstom „ System/More" ili samo „More" upisanim u polju koje se zove Default Tool. Čim se ova ikonica prozove, Amiga će pokušati da učita More iz odgovarajućeg sistemskog direktorijuma i tada će se otvoriti ekran sa ispisanim tekstom iz datog fajla.

Najosnovnije opcije prilikom pregledavanja fajla (a one uglavnom važe za sve programe ovog tipa) su: SPACE - sledeća strana, RETURN - sledeći red, ESC - izlazak iz programa.

More je kasnije, na Amigi, doživeo još puno novih kopija, uspešnijih i manje uspešnih. Predstavljamo i neke od njih.

Daniel Šendula

MuchMore V3.0

Nervira vas učitavanje tekst-editora kada želite da pregledate neki tekst? I mene. Čemu uopšte služi ovaj program? Ako želite da pregledate neki ASCII fajl, najbolje rešenje je učitavanje MuchMore-a. Idemo redom.

Startovanje MuchMore-a bez navođenja parametara otvara Requester pomoću kojeg možete izabrati tekst za prikazivanje. Neophodna je Arp library biblioteka u LIBS direktorijumu. Šta ovaj program čini tako posebnim?

Kao prvo, MuchMore prikazuje tekst u četiri boje (ako su korišćene). Za razliku od drugih programa ove vrste, ovaj omogućava Bold, Italic, Underlined i Inverse način ispisivanja teksta. Za ispis teksta možete koristiti bilo koji neproporcionalni font. MuchMore se inače startuje u sledećem obliku:

```
MuchMore [-l|-f<font>|-s<size>] <filename>
```

„-l" će otvoriti Interlace ekran ako se vaš Workbench ne nalazi u ovoj rezoluciji. U slučaju da koristite „interlejsovani" Workbench ekran, sa „-i' ćete naterati MuchMore da otvori svoj „neinterlejsovani" ekran. Ako želite da tekst prikažete određenim fontom (Monitor 9 npr.), ukucajte MuchMore -fMonitor.font -s9 <filename> (Monitor.font i Monitor/9 se moraju nalaziti u FONTS direktorijumu, naravno). <filename> je ime fajla koji želite da prikažete.

Pritiskom na HELP taster (kada je MuchMore učitao neki tekst) dobijete pomoćni ekran gde je objašnjeno korišćenje određenih tastera: SPACE ili levo dugme miša: početak skrolovanja (ako je kraj teksta, izaći ćete iz MuchMore-a); Backspace (taster sa strelicom, za brisanje) ili desno dugme miša: skrol teksta unazad; Kurzori gore/dole: pomeranje teksta za 1 red; Shift+kurzori gore/dole: brzo listanje teksta; Alt+kurzori gore/dole: prethodna/sledeća strana teksta; T: skok na početak teksta; B: kraj teksta; F: traženje određene reči u tekstu; P/N: skok na prethodnu/sledeću pronađenu reč; Shift+F1-F10 (funkcijski tasteri): postavljanje markera na nekom mestu u tekstu; F1-F10: skok na deo teksta prethodno označen markerom (marker se ne vidi); G: skok na željeni red u tekstu; Shift+Alt+D: ispis teksta na printer; W: ispis teksta između markera 1 i markera 2 na printer (obratite pažnju da štampanje ide preko PRT:, pa prethodno treba namestiti Preferences kako vam odgovara); L: učitavanje novog teksta (izbor se vrši preko Requester-a); HELP ili H: spisak komandi MuchMore-a. Uz pomoć Ctrl i kurzori gore/dole (ne piše u komandama) dobijete veoma brzi skrol teksta, ali je čitljivost tada slabija.

Neke komande su dostupne i preko numeričke tastature: 9 (PgUp): strana gore; 3 (PgDn): strana dole; 7 (Home): skok na početak teksta; 1 (End): kraj teksta; 0 (Ins): prikaz podataka o dužini teksta i sl. Izlazak iz programa je moguće ostvariti na više načina: Esc, Q, X ili pomoću tastera 5 na numeričkoj tastaturi.

Vanja Hruštić

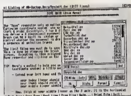
PPMore V2.0

Program je (kao i MuchMore) Text-Viewer tipa. Šta to znači? To je program koji služi za prikaz teksta (PPMore ima i neke dodatne mogućnosti). PPMore je delo Nico Francois-a (autora Power Packer-a). Prvo što će vas oduševiti jeste novi File Requester (prozor za učitavanje fajlova). Stvarno je brz. Pročita direktorijum za svega par sekundi (C: direktorijum našeg hard-diska koji sadrži oko 100 fajlova, pročitao je za 3 sekunde).

PPMore ima nekoliko parametara koje možete koristiti pri startovanju:

```
PPMore FILE/N,TABS/K/N,PS=PUBSCREEN/K,MEMVIEW/K
```

FILE je, naravno, ime fajla koji želite da vidite. TABS označava veličinu tabulatora (ako su korišćeni u tekstu), PUBSCREEN (ili PS) vam dozvoljava da otvorite prozor za prikazivanje teksta na nekom



već postojećem ekranu (osim Workbench-a), a MEMVIEW omogućava pregled sadržaja memorije.

Kako se u praksi koriste ovi parametri? Za FILE nećemo objašnjavati, smatramo da je svima jasno. Npr. PPMore DF0:Sources/Alert.s TAB=2 prikazuje asemblerski listing Alert.s, pri veličini tabulatora od dva karaktera. Da biste koristili PUBSCREEN, morate negde imati otvoren ekran ovog tipa (PPMore može izlistati sadržaj fajla i na ekranu koji sami „napravite"). Public Screen je ekran (Screen) na kojem bilo koji drugi program iz multitaskinga može otvarati svoje prozore (npr. PPMore). Kako? Najlakše je učitati npr. Cygnus Editor, pošto on ima mogućnost rada u Public Screen-u. Da biste saznali adresu CED Public Screen-a, iskoristite program XOper. Prvo učitajte CED (Cy-

gnus Editor) i odaberite u meniju Environment opciju „Rendering choices" i „Make screen public" Posle toga startujte XOper i uz pomoć komande Screens videćete adresu ekrana „CED New " (to je CED Public Screen) U našem slučaju, adresa je bila 25c758 (to je heksadecimalna adresa sistemske strukture Screen) PPMore DF0 Eww doc PUBSCREEN @25c758 će zatim otvoriti prozor sa sadržajem fajla Eww doc na CED ekranu To je veoma korisno kada npr prevodite neki tekst Oba teksta se nalaze na istom ekranu (neko će reći da je bolje odabrati opciju Open New iz CED-a, ali manipulacija PUBSCREEN prozorom je jednostavnije) Ako želite da pregledate sadržaj memorije, koristite opciju MEMVIEW Primera radi, PPMore MEMVIEW "1A000 14BDE 0,my memory" prikazuje sadržaj memorije počevši od adrese $1A000 pa sve do $14BDE „0" koristite ako ne želite da PPMore dealocira ovu memoriju posle izlaska iz programa (ovo obavezno izaberite, „1" će samo izazvati „Guru Meditation") Navodnike upotrebljavajte ako u nazivu vašeg prozora („my memory" npr) koristite razmak

PPMore (kao i MuchMore) ima komande sa tastature Ukratko ćemo ih opisati SPACE/Backspace sledeća/prethodne strana Shift + kurzor gore strana gore Shift + kurzor dole strana dole RETURN ili kurzor dole pomeranje za 1 red naniže Kurzor gore 1 red naviše T ili > skok na početak teksta B ili < kraj teksta S, Shift+S ili / Traženje određene reči u tekstu N skok na sledeću pronađenu reč P skok na prethodnu pronađenu reč DEL uključuje/isključuje prikaz u procentima G ili % skok na određeni procenat teksta W ako je tekst duži od 80 karaktera, pomoću ove komande možete „prelomiti" tekst (probajte, biće vam jasnije) TAB određivanje veličine tabulatora Shift i P ispis teksta na printer Shift + D ispis trenutnog ekrana na printer R „osvežavanje" ekrana (u slučaju da se na ekranu pojave neke brljotine ili ako koristite Public Screen) L učitavanje novog fajla Za izlazak iz programa postoje ukupno četiri mogućnosti ESC, Q, CTRL + D ili CTRL + C H, HELP ili ? pomoćni ekran Postoje i komande sa numeričke tastature pa pritisnite HELP da biste ih videli Za jednostavnije rukovanje možete koristiti i Pull-Down menije

Ako bismo mogli spojiti brzinu ispisa teksta MuchMore-a i File Requester iz PPMore-a, dobili bismo (skoro) savršen Text Viewer Još jedna sitnica koja će „usrećiti" vlasnike starijih Amiga PPMore zahteva prisustvo operativnog sistema 2 0 (ili većeg), pošto koristi neke njegove potencijale

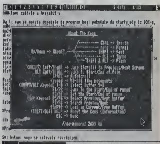
Vanja Hrustić i Vladimir Pudar

View80 V2.0

U poslednje vreme kod nas (a pogotovo u inostranstvu) sve je više korisnika elektronske pošte Zbog toga nam sve više informacija, umesto u novinama stiže na disketama Čitati novine i nije neki problem ali sa disketama je sasvim druga stvar Međutim, svi problemi nestaju ako koristite najbolji „čitač" ASCII fajlova na Amigi (po rečima autora ovog programa), View 80 V2 0

Ovaj kratki ShareWare program namenjen je prvenstveno za čitanje tekstualnih datoteka Radi na sličnom principu kao i ostali More programi Međutim, ono što ovaj program čini fantastičnim, jeste skrolovanje teksta piksel po piksel čak i pri veoma velikim brzinama (bolje od CED-a) Pošto smo učitali tekstualnu datoteku možemo se (zajedno sa našim mišem) slobodno zavaliti u fotelju i početi čitanje Skrolovanje teksta može teći u više brzina Normalna brzina postiže se pritiskom na kurzorske tastere gore ili dole Kombinacijom ovih tastera sa Shift, Alt i Shift + Alt tasterima dobijamo brzo, turbo i fleš skrolovanje Ako sa brzinom čitanja ne stojimo baš najbolje, skrolovanje možemo usporiti tasterom Ctrl Naravno, sve ovo možemo postići i mišem tako što držimo levo dugme a miša pomeramo od sredine ekrana prema dole ili gore, u zavisnosti od smera skrolovanja Što se više udaljujemo od sredine ekrana skrolovanje će biti sve brže Zanimljiva je i opcija Auto Scrool (SPACE) koja automatski skroluje tekst (kao kad čitamo uloge na kraju nekog filma) Naravno i pri Auto Scrool-u možemo birati brzine pomoću navedenih tastera Postoji još jedan način čitanje stranu po stranu bez skrolovanja (levi ili desni kursor) i stranu po stranu sa skrolovanjem (Shift + levi ili desni kursor) Na početak ili kraj teksta skačemo sa Alt + levi ili desni kursor Za one koji su tako navikli, View80 podržava i kretanje kroz tekst pomoću numeričke tastature (Home End, PgUp, PgDn)

Program ima deset bafera, tako da odjednom možemo imati deset učitanih tekstova u memoriji Iz jednog u drugi prelazi se klikom na ikonu sa rednim brojem od 1 do 0, koja se nalaze na gornjem delu ekrana Isto možemo učiniti i pomoću tastera „1", „2", „0" Kroz bafere se možemo šetati i pomoću tastera „+" i „-" Ako želimo da tekst učitamo u određeni bafer, kliknamo na ikonu sa brojem bafera dva puta Na gornjem delu ekrana nalaze se još i podaci o dužini teksta u bajtovima, ime učitane datoteke i ukupan broj linija U donjem delu ekrana nalazi se klizač koji pokazuje relativnu poziciju u okviru teksta i broj trenutne linije Tu je i ikonica označena slovom „B" Ona služi za prikazivanje imena, dužine i broja linija pojedinačno i zajedno za svih deset bafera Ikona „R" služi za invertovanje boja teksta i pozadine (Reverse)



Pored čitanja, program sadrži još neke zanimljive komande Možemo npr iz teksta ukloniti sve karaktere koje je nemoguće odštampati Takođe možemo ukloniti sve ANSI kodove (ako ih ima) i tako dobiti čist ASCII tekst, koji se može odmah snimiti na disk Ako ne želimo da menjamo tekst, a smetaju nam ANSI kodovi ili slični nečitljivi karakteri View80 umesto njih može prikazati nešto drugo (X-ove, tačke ili ništa)

Jedna od korisnih funkcija je Search pri uključenoj opciji „Trough all buffers", koja traži zadati string u svim baferima (redom) To je korisno ako tražimo neku reč, a ne znamo u kom se tekstu nalazi Postoji i „Range mod", u kojem je moguće pomoću miša markirati deo teksta i snimiti ga kao posebnu datoteku, ili ga odštampati

Program je dug svega 47 KB Osim njega potrebne su vam i sledeće biblioteke DiskFont, Req Arp i PowerPacker (podrazumeva se „library") Ovu poslednju treba da imate ako želite da učitavate tekstove kompresovane PowerPacker-om Takvi tekstovi se obično prepoznaju po nastavku „pp"

Ivan Zavlš

Počeci

DOS za totalne početnike (2)

U prvom nastavku govorili smo o disku. Danas ćemo pokušati da opišemo kako rad sa diskom izgleda sa aspekta korisnika.

U prošlom broju rekli smo da se rad u DOS-u svodi uglavnom na učitavanje i startovanje programa. Takođe, pomenuli smo fajlove, direktorijume itd. Sve ovo, međutim, podrazumeva i različite operacije koje je na njima moguće izvršiti. To mogu biti npr. kopiranje i brisanje datoteka, otvaranje direktorijuma, startovanje programa... Sve ove radnje računaru se mogu zadati na različite načine, u zavisnosti od upotrebljenog okruženja, odnosno korisničkog interfejsa. U okviru Amiginog operativnog sistema postoje uglavnom dva osnovna načina komunikacije: iz CLI-a ili Workbench-a. To znači da se npr. kopiranje neke datoteke može izvršiti odgovarajućom komandom CLI-a (komanda CLI-a u stvari predstavlja otkucani tekst), ali isto tako i pomeranjem ikone mišem po ekranu iz Workbench-a. Isto tako, startovanje nekog programa može se narediti kucanjem njegovog naziva u CLI-u ili dvostrukim klikom na odgovarajuću ikonu u Workbench-u. Početnici će od ova dva načina odabrati verovatno nešto treće - koristiće neki od gotovih programa, kao npr. Disk Master ili Directory Opus. No, tema ovog članka biće isključivo komunikacija posredstvom CLI-a, pošto se jedino na taj način mogu naučiti osnovne stvari na kojima se temelji DOS. Drugim rečima, sve operacije sa diskom (a i šire), ovde ćemo zadavati iz CLI-a.

CLI i njegov prozor

Prvo ćemo naučiti da startujemo CLI. Za početnika je najjednostavnije da resetuje računar i stavi originalnu Workbench disketu u drajv. Zatim treba sačekati čitav minut da se sa nje učitaju svi neophodni podaci. Ako vam je ovo mnogo, moraćete da razmislite o kupovini nekog hard diska. Onima koji su nestrpljivi (a nemaju hard disk) savetujemo da odmah posle resetovanja (čim se pojavi slika prozora) istovremeno pritisnu Ctrl+D (prvo Ctrl, a onda držeći Ctrl, taster D). Ako ste ovo uradili kako treba, proces podizanja sistema biće nasilno prekinut, a računar će to prokomentarisati tekstom „**BREAK - CLI". Kao što pretpostavljate, našli ste se direktno u CLI-u Workbench-a nema, ali to nam u ovom trenutku nije ni bitno. Međutim, treba znati da proces inicijalizacije nekih parametara (koji će nam možda kasnije biti važni), na ovaj način nije do kraja izvršen.

No, pretpostavimo da ste ipak sačekali onaj minut i da se na ekranu pojavila ikona „Workbench1.3" (to je inače ime d[illegible], ali o tome kasnije). Sada otvorite disketu i tamo pronađite direktorijum System. U njemu bi trebalo da se nalazi ikona CLI. Otvorite je (opet dvostrukim klikom) i dobićete ispred sebe CLI prozor. Verovatno ste primetili da se na istoj disketi nalazi slična ikona pod nazivom Shell. Mogli smo startovati i nju umesto CLI-a, ali razlike između ova dva pojma za sada nećemo primećivati (zapamtite samo da je Sh[illegible] komforniji za rad).

Prvo što se može zapaziti, CLI ne predstavlja ništa drugo nego jedan prozor. Kao što verovatno znate, sve operacije sa prozorima obavljaju se mišem. Tako i CLI prozor možete po volji pomerati po ekranu, menjati mu veličinu itd. Na ekranu možete istovremeno imati i više CLI prozora ([illegible] je Amiga multitasking računar, CLI možete sta[illegible] više puta), koji mogu biti delimično preklopljeni ili čak potpuno skriveni. U tom slučaju svaki CLI prozor predstavlja poseban proces, tj. celinu za sebe. Svi oni rade istovremeno, tako da npr. u svakom od njih možete startovati različite programe, koji će se potom nezavisno izvršavati. Međutim, treba znati da u jednom trenutku samo jedan od prozora može biti aktivan za unos teksta ili nekih drugih podataka putem tastature. Aktivan prozor prepoznaćete po tome što mu je zaglavlje iscrtano normalnim (a ne zamrljanim) slovima. Kod operativnog sistema 2.0, aktivan prozor se razlikuje od ostalih (neaktivnih) i po boji kurzora, tj. kvadratića za unos teksta.

Komunikacija posredstvom CLI-a

Dobro, naučili smo nešto o okolini u kojoj radi naš CLI prozor. Ali, kako se uspostavlja komunikacija između korisnika i Amige u CLI-u? Pa, slično kao u DOS-u kod svih drugih personalnih računara. No, krenimo redom. Skraćenica CLI potiče od Command Line Interface, kao što smo spomenuli u prvom broju. Najjednostavnije rečeno, CLI omogućava unošenje naredbi u vidu teksta. Na početku tekućeg reda primetićete znak „1 >", koji se još zove i prompt. On označava da je računar spreman da primi našu komandu („1" nas podseća da je u pitanju prvi otvoreni CLI prozor). Tekst koji saopštavamo računaru vidljiv je na ekranu, a za njegovo unošenje stoji nam na raspolaganju najprostiji linijski editor. Kurzor (kvadratić) predstavlja poziciju na kojoj će se pojaviti sledeći otkucani znak. Ako unesemo neki pogrešan karakter, možemo koristiti jedino taster Backspace (strelica nalevo) za brisanje karaktera levo od kurzora. Kombinacija Ctrl+X pomoći će nam da obrišemo čitav tekući red. Ako smo učitali Shell, kurzorskim tasterima možemo se „šetati" levo-desno, pa čak i pozivati ranije ukucane naredbe. Maksimalna dužina reda iznosi 255 karaktera. Recimo još samo to da ako smo pre učitavanja CLI-a ili Shell-a sačekali onaj minut (tj. startovali iz Workbench-a), raspored na tastaturi odgovaraće nemačkoj verziji (naravno, ako je u pitanju nemački Workbench). Oni koji nisu sačekali da se sistem podigne do kraja, radiće sa američkom tastaturom. Po našim zapažanjima, većina „amigaša" koristi isključivo američki raspored (iako je na kapicama utisnut nemački QWERTZ).

Red u CLI-u (desno od prompta) u kojem kucamo tekuću naredbu, naziva se komandna linija. Međutim, ova komanda neće biti analizirana i izvršena od strane računara sve dok ne pritisnemo taster Enter. Zapamtite da je komandna linija najvažnija stvar u CLI-u. Ona obuhvata naredbu i njene parametre. U čemu je razlika? Naredba (ili komanda) je prva reč sleva, obično je to ime programa kojeg treba učitati. Parametri su sve ostale reči desno od naziva komande. U nekim situacijama parametri se moraju navesti, u drugim ne. Sve zavisi od upotrebljene naredbe (njene sintakse) i vaših namera.

Šta Amiga radi posle pritiska na Enter? Prvo, izdvoji naredbu od (eventualnih) parametara, a zatim pogleda da li se ona nalazi na spisku rezidentnih (internih) komandi. Ovo prethodno važi samo u slučaju da koristimo Shell pod Kickstart-om 1.3 ili neku noviju verziju operativnog sistema (Kickstart 2.0 npr. ima ugrađenih 30-tak rezidentnih komandi). Rezidentne naredbe su programi koji se već nalaze negde u memoriji računara. No, pošto se računar uveri da naše naredbe nema na spisku rezidentnih, pokušaće da je učita sa diska. Amiga, zapravo, svaku naredbu tretira kao naziv programa, tj. datoteke na disku. Posle učitavanja,

ako je sve u redu, Amiga će ovaj program (naredbu) pokušati da izvrši, prosleđujući mu parametre koje smo naveli. Što se naziva naredbi tiče, Amiga ovde ne **pravi** razliku između malih i velikih slova, pa ih ne morate kucati isto kao u originalu, na disku.

Da ne bi sve ostalo bez primera, naučićemo jednu važnu naredbu koja služi za izlazak iz CLI-a. Kao i kod svih narednih primera, potrebno je da se u drajvu nalazi sistemska disketa Workbench, pošto se naredbe CLI-a pre izvršavanja moraju učitati sa iste. Dakle, otkucajte **EndCLI** i zatim pritisnite Enter (na ovo vas ubuduće nećemo upozoravati). U ovom slučaju reč je o komandi CLI-a (DOS-a) u kojoj nismo koristili nikakve parametre. Šta se desilo? Amiga (tačnije, AmigaDOS) je prvo sa diskete učitala i startovala navedeni program (on se kao i sve ostale CLI komande nalazi u direktorijumu C, ali to sada nije bitno). Program je zatim ispisao „CLI process 1 ending" i odmah (koji delić sekunde) zatim zatvorio tekući CLI prozor. Ako vam je ovo bio jedini CLI na ekranu, a prethodno nije bio učitan Workbench (da bi iz njega mogli ponovo startovati neki CLI prozor), moraćete da resetujete računar (logično, zar ne?). No, postoji i komanda **NewCLI** koja služi za otvaranje novog CLI prozora. Startujte je, i na ekranu ćete dobiti dva ovakva prozora. Pokušajte da menjate njihovu poziciju na ekranu i veličinu, prelazite iz jednog aktivnog CLI prozora u drugi itd.

Rad sa fajlovima i direktorijumima

Pošto CLI uglavnom barata sa fajlovima, direktorijumima i uređajima, moraćemo prvo da naučimo kako se radi sa njima. O fajlovima i direktorijumima pisali smo prošli put, međutim, šta su to uređaji? Pa, za sada ćemo reći da npr. ugrađeni flopi drajv predstavlja jedan poseban uređaj kojem se pristupa preko imena „DF0:" (dvotačka je obavezna i označava da se radi o uređaju, a ne o fajlu ili direktorijumu). Ovaj uređaj poseduje mogućnost rada sa fajlovima, možete npr. neki fajl snimiti na disk drajv (disketu), ali ga isto tako možete i učitati sa njega. Pošto se ovaj drajv može organizovati po direktorijumima, znači da se neka datoteka na disku može nalaziti u osnovnom, tj. korenskom (Root) direktorijumu, ali isto tako i u nekom drugom direktorijumu ili poddirektorijumu.

Treba znati da ovde uvek postoji tzv. tekući (Current) direktorijum u okviru kojeg se vrše sve tekuće operacije sa fajlovima. Npr., ako se u trenutnom direktorijumu nalazi program Clock, možete ga uvek startovati prostim kucanjem naziva **Clock**. Odmah po učitavanju CLI-a, tekući direktorijum biće upravo „DF0:", što znači da se trenutno nalazimo u osnovnom direktorijumu diskete. Ovo, inače, možete saznati pomoću naredbe **CD** bez parametara (na ovaj način umesto DF0: dobićete ime diskete, ali neka vas to ne buni, to je isto). Za dobijanje spiska svih fajlova i direktorijuma koji se nalaze u tekućem direktorijumu, upotrebite CLI komandu **Dir** (skraćenica od Directory). Pored nekih naziva biće ispisano (Dir), što označava da se radi o direktorijumu. Svi ostali nazivi (u dve kolone) predstavljaju datoteke (tj. njihova imena).

Pošto se, bar što se tiče datoteka, u tekućem direktorijumu ne nalazi ništa interesantno, pokušaćemo da ga promenimo. Za to služi naredba **CD** (Change Directory). Da bi ova naredba znala u koji direktorijum želimo da pređemo, moramo joj to saopštiti u vidu parametra. Ako želite da tekući direktorijum postane npr. Utilities, napišite **CD Utilities** (u osnovni direktorijum možemo se uvek vratiti naredbom **CD DF0:**). Posle ovoga možemo napisati **Dir** da bismo videli šta se ovde nalazi. Recimo da smo ovde pronašli datoteku pod nazivom **Clock**, otkucajte **Clock** i ona će biti izvršena! Primetićemo da je posle startovanja sata na ekranu dalje izdavanje komandi u ovom CLI prozoru postalo nemoguće (nismo dobili prompt). Ovakva situacija će potrajati sve dok ne zatvorite aplikaciju koja se trenutno izvršava (kliknite na mali Gadget za zatvaranje sata). No, pošto je Amiga najbolji multitasking računar na svetu, otkucajte iz CLI-a **Run Clock** i sat će raditi na ekranu, a vi za to vreme možete mirno nastaviti svoj rad u CLI-u! U ovom primeru Run predstavlja komandu CLI-a koja služi za startovanje programa u multitaskingu, a kao parametar prosledili smo joj naziv programa koji želimo da izvršimo. Komanda Run zapravo će kreirati jedan novi CLI proces (ali u pozadini, tako da se njegov prozor, tj. ulaz/izlaz ne vidi na ekranu) i u njemu startovati željeni program. Ovo je, inače, sasvim normalna stvar u Workbench-u, pošto bilo koji program iz njega možete startovati dvostrukim klikom na njegovu ikonu.

Do sada smo naučili nekoliko veoma važnih stvari: da menjamo tekući direktorijum, prikazujemo spisak fajlova i direktorijuma i startujemo programe sa diska. Treba, međutim, primetiti da smo sve nazive fajlova i direktorijuma do sada zadavali relativno, tj. u odnosu na tekući direktorijum. To ponekad može biti zamorno, ali postoji i brži način. Primera radi, sadržaj direktorijuma Utilities možemo prikazati i ako se trenutno ne nalazimo u njemu. Dovoljno je napisati **Dir DF0:Utilities**. Napominjemo da naredba Dir nikada ne menja tekući direktorijum, ona samo prikazuje sadržaj bilo kojeg od njih na bilo kom željenom drajvu. Ovo „DF0:" ispred imena direktorijuma označava da se direktorijum Utilities pronalazi u odnosu na osnovni direktorijum (Root) diskete u drajvu DF0. Možemo čak napisati i **Dir :Utilities**, što će u našem slučaju dati isti efekat. Međutim, razlika je u tome što ovde dvotačka označava Root tekućeg uređaja. (Npr. ako se nalazimo negde na drajvu DF0 i zatim napišemo **CD DF1:**, pa **CD BasicProgs** i zatim **Dir :**, dobićemo sadržaj korenskog direktorijuma diskete u eksternom drajvu, pošto smo prvom naredbom CD drajv DF1 proglasili za aktivni.) Međutim, ako se trenutno nalazimo u osnovnom direktorijumu (željene diskete) ne moramo pisati **Dir DF0:Utilities**, dovoljno je i **Dir Utilities**, pošto DF0: uvek označava osnovni direktorijum. Međutim, šta ako želimo da prikažemo sadržaj nekog direktorijuma koji je zavučen malo „dublje"? Primera radi, na istoj ovoj (Workbench) disketi postoji i direktorijum Devs u kojem se takođe nalaze neki direktorijumi, npr. Printers. Da bismo prikazali sadržaj ovog poddirektorijuma možemo napisati **Dir DF0:Devs/Printers** (u bilo kojoj situaciji) ili **Dir Devs/Printers** (ako se trenutno nalazimo u osnovnom direktorijumu sistemske diskete) ili **Dir Printers** (ako se trenutno nalazimo u direktorijumu Devs na sistemskoj disketi) ili samo **Dir** (ako se trenutno nalazimo u direktorijumu Devs/Printers). Smisao znaka „/" je očigledan, jer se njime razdvajaju susedni direktorijumi. Zbog toga ovaj znak nije preporučljivo koristiti prilikom određivanja imena fajlova i direktorijuma (isto važi i za „:", pošto se ovaj znak koristi kod označavanja uređaja). Znak „/" može se koristiti i za (relativno) označavanje prethodnog direktorijuma. Npr. ako uradimo **CD DF0:Devs/Printers** i posle toga **Dir /**, dobićemo sadržaj direktorijuma Devs (dakle, prethodnog direktorijuma). Možemo napisati i **Dir /Keymaps**, čime dobijamo sadržaj direktorijuma Keymaps koji se nalazi u prethodnom direktorijumu (ali na istom nivou kao i Printers).

Ovakav način označavanja direktorijuma koristi se u okviru čitavog AmigaDOS-a. Npr. kod komande CD prelazak u direktorijum Utilities uvek se može izvršiti naredbom **CD DF0:Utilities**, dok se direktorijum Printers može proglasiti za tekući pomoću **CD DF0:Devs/Printers**. Isto tako, u prethodni direktorijum vraćamo se naredbom **CD /**, dok **CD :** služi za pozicioniranje u osnovni direktorijum aktivnog uređaja (diskete). Inače, kod naredbe CD napominjemo da svaki CLI prozor ima svoj tekući direktorijum. Ako npr. u prvom CLI-u promenite tekući direktorijum, to neće imati uticaja na drugi. Što se startovanja programa tiče, mogli smo na isti način kao i u svim prethodnim slučajevima, program Clock direktno startovati i iz osnovnog, kao iz bilo kog drugog direktorijuma (čak i ako nam je npr. tekući direktorijum na hard disku), naredbom **DF0:Utilities/Clock** ili **Run DF0:Utilities/Clock**.

Na kraju, savetujemo vam da, umesto komande **Dir**, na isti način isprobate i naredbu **List**. Ona će vam pokazati i neke dodatne informacije, npr. dužinu, bitove zaštite, datum snimanja i sl. (naredba Dir je bolja u tom smislu što fajlove sortira abecednim redosledom).

Toliko za danas. U sledećem broju očekuje nas nastavak priče o uređajima na Amigi i novim komandama CLI-a.

Vladimir Pador

Test

Koliko su stvarno brzi?

Čak i na našem tržištu pronašli smo solidan izbor računara iz Amigine familije. U želji da proverimo razlike u brzini između pojedinih modela, testirali smo nekoliko karakterističnih konfiguracija. Do kakvih smo zaključaka došli?

Ovu temu najavili smo još u prethodnom broju, kada smo testirali Amigu 4000. Od objavljivanja testova u AMOS-u odustali smo zbog toga što ne pružaju dovoljno vernu sliku o brzini pojedinih računara. Zbog čega? Pre svega, AMOS ne koristi rutine operativnog sistema (pa ne može dovoljno da iskoristi mogućnosti novijih modela), a na nekim mašinama nije korektno ni radio. Zbog toga smo testove definitivno napisali u HiSoft Pascal-u. O čemu se zapravo radi?

> Test 1: izvršavanje operacija sa celim brojevima, 100000 puta
>
> Test 2: izvršavanje istih operacija sa realnim brojevima, 10000 puta
>
> Test 3: trigonometrijske i logaritamske funkcije, 1000 puta
>
> Test 4: ispis 1000 stringova na grafičkom ekranu, bez skrolovanja
>
> Test 5: crtanje 100 x 100 =10000 piksela, tačkicu po tačkicu
>
> Test 6: upisivanje 10000 stringova u datoteku na RAM disku.

Testovi, inače, vode poreklo iz poznatog časopisa „Personal Computer World". U svakom od njih radi se o izvršavanju jedne iste (specifično odabrane) operacije (npr. iscrtavanje tačkice na ekranu) zadati broj puta. Naravno, morali smo malo da ih prilagodimo uslovima rada na Amigi. Za one radoznale, za brojač petlje koristili smo 32-bitni integer, a upotrebljeni string u četvrtom i šestom testu je „0123456789qwertyuiop". Rezultati testova zapravo predstavljaju vremena njihovog izvršavanja (u sekundama). Manji broj, jasno, označava bolji rezultat.

Koristili smo standardne sistemske rutine za matematička izračunavanja, ispisivanje teksta, crtanje grafike... Na taj način je svaka konfiguracija mogla do maksimuma da iskoristi sve raspoložive potencijale (bolje rutine operativnog sistema, novi specijalni čipovi itd.). Osim toga, testirali smo „prazne" mašine, znači bez prethodno učitanih bilo kakvih drajvera, ubrzivača, drugih programa itd. Treba još napomenuti da su svi testovi startovani u standardnoj grafičkoj rezoluciji, 640x256 u četiri boje.

U prvoj koloni nalaze se rezultati kod nas najzastupljenije Amiga konfiguracije: A500 sa Kickstart-om 1.3 i 1 MB RAM-a. Pri tom je bilo svejedno da li smo program učitali u donjih 512 KB (CHIP RAM) ili proširene memorije (SLOW FAST RAM), pošto su obe podjednako brze (spore). Takođe, iste rezultate dobili smo i sa Amigom 2000 opremljenom CHIP RAM-om. Zbog toga A2000 nismo posebno ni testirali. Pošto ova kolona predstavlja na neki način referencu (u pitanju je najsporija moguća Amiga), nećemo je dalje komentarisati. Međutim, treba reći da su pri maksimalnoj rezoluciji (640x512 u šesnaest boja) isti ovi rezultati bili 2-3 puta slabiji! Problem je u velikom usporenju koje se uvek javlja u velikim grafičkim rezolucijama sa puno boja, čak i ako program ne radi ništa sa grafikom (ove rezultate inače nismo objavili).

Druga kolona predstavlja brzinu iste Amige 500, ali ovog puta opremljene 1 MB FAST memorije u vidu proširenja na hard disku (A590). Odmah se može zapaziti da je ovakva konfiguracija radila nešto brže, mada je dobitak u brzini skoro zanemarljiv. Naravno, brzinu smo testirali u normalnim uslovima (640x256 u 4 boje). Kada smo kod ove Amige, probe radi, uključili maksimalnu rezoluciju 640x512 u 16 boja, nije se javilo nikakvo veće usporenje (osim neznatno pri radu sa grafikom; bitno je da je računanje teklo istom brzinom), kao u prethodnom slučaju sa CHIP memorijom. Zbog toga je uvek bolje imati FAST memoriju i u njoj izvršavati i čuvati programe i podatke (umesto u CHIP memoriji).

Sledeća stvar koja nam je pala na pamet jeste da učitamo Kickstart 2.0 u vidu fajla u FAST memoriju (na adresu $200000). Zatim smo testove učitali u CHIP memoriju. Rezultati (u trećoj koloni) su prilično slični, jedino što se može primetiti da je ispisivanje teksta u Kickstart-u 2.0 skoro tri puta brže nego pod Kickstart-om 1.3! Razlog tome su optimizovane rutine za ispis teksta koje su konačno ugrađene u novi operativni sistem. Takođe, snimanje podataka na (RAM) disk išlo je brže, dok su računske operacije bile nešto sporije (Kickstart 2.0 ipak ima mnogo više posla nego prethodni operativni sistemi).

Zatim smo (u četvrtoj koloni) istestirali istu Amigu sa učitanim Kickstart-om 2.0, ali tako da se testovi izvršavaju u FAST memoriji (što je sasvim normalna stvar, ako na raspolaganju imamo dovoljno FAST RAM-a). Rezultati su, osim očekivanih ubrzanja, približno isti kao i sa CHIP memorijom.

Peta kolona (hm?) odnosi se na nešto noviji model Amige, A600 (vrlo slične rezultate dobili smo i sa A500+, pa je zbog toga nismo posebno testirali). Ovaj model bio je opremljen jedino CHIP memorijom (svih 2 MB). Poredeći sa prvom kolonom, rezultati u poslednja tri testa bili su očekivano bolji (zahvaljujući rutinama novog operativnog sistema). Međutim, računanje je bilo nešto sporije nego kod svih prethodnih konfiguracija. Razlog može biti i u tome što se ovog puta Kickstart 2.0 izvršavao iz ROM-a (a operativni sistem radi brže ako se npr. učita u FAST RAM).

A sada već prelazimo u tridesetdvobitni svet. Krenućemo od najnovijeg modela, Amige 1200, čiji su rezultati prikazani u šestoj koloni. Zahvaljujući novoj arhitekturi, procesoru 68EC020 i frekvenciji od 14 MHz, A1200 bila je u proseku 2-3 puta brža od prethodnih modela. Naravno, ponovo smo isprobali naš test sa CHIP memorijom i uključili veću grafičku rezoluciju (u 16 boja). Kao i kod drugih Amiga opremljenih samo CHIP memorijom, i ovog puta došlo je do usporenja, koje je u nekim testovima iznosilo i do dva puta (ove rezultate nismo objavili). Do A1200 sa FAST memorijom, na žalost, nismo uspeli da dođemo. No, ostaje nada da bi tada rezultati bili (mnogo) bolji.

Preostalo je još samo da vidimo šta će se dogoditi kada kod A1200 isključimo ugrađeni keš. Rezultati su prikazani u sedmoj koloni. Prilično su slabiji nego u prethodnom slučaju, što dovodi do zaključka da prisustvo keša ipak dosta pomaže (a to takođe znači i da A1200 uspešno „keširа" CHIP memoriju). Da budemo precizniji, kod A1200 se radi o tzv. Burst načinu čitanja iz memorije, keširaju se samo sledeće instrukcije.

Sledeća na redu bila je Amiga 3000. Ovde smo bili u jedinstvenoj prilici da učitamo (u vidu fajla u FAST memoriju) i uporedimo sva tri

operativne sistema. Program se uvek izvršavao u FAST memoriji. U prvom slučaju (osma kolona), pokrenuli smo Kickstart 1.3. Što se tiče tastova sa matematičkim operacijama, očekivali smo da A3000 ostavi daleko za sobom prethodne „konkurente", pre svega zbog ugrađenog matematičkog koprocesora. Međutim, moglo bi se zaključiti da nam prisustvo dodatnog procesora za računanje baš i nije puno pomoglo (u testovima 2 i 3), mada je program pozivao najstandardnije moguće rutine iz sistemskih biblioteka. Šta tek možemo očekivati od većine komercijalnih programa na tržištu, napisanih pre pojave novih modela? Treba još reći da u okviru ovog Kickstart-a nismo bili u mogućnosti da uključimo Data keš i Burst modove, dok je instruction keš bio stalno uključen. Zbog toga su ovi testovi bili možda nešto sporiji nego što bi trebalo (razlike se kreće u granicama do 20%). Naravno, ispis teksta i RAM disk bili su prilično spori, za čega je neposredno „kriv" Kickstart 1.3.

U devatoj koloni istestirali smo Amigu 3000 sa učitanim Kickstart-om 2.0. Sada smo mogli da uključimo i keš za instrukcije, a prisustvo novog operativnog sistema takođe je učinilo svoje. Ovi rezultati mogli bi da predstavljaju „klasičnu" A3000.

U poređenju sa prethodnim, najnoviji operativni sistem (Kickstart 3.0) dao je još bolje rezultate (u desetoj koloni). Izgleda da su grafičke rutine sada još više poboljšane (ili je ovog puta umesto Blitter-a iscrtavanje grafike povereno procesoru, što kod A3000 daje bolje rezultate). Međutim, ovde se nismo zaustavili. Pošto smo ovog puta imali na raspolaganju pravu FAST memoriju, povećali smo rezoluciju (16 boja) i startovali ista testove. A3000 se tom prilikom uopšte nije usporila (što se tiče računanja), jedino je ispisivanje teksta bilo 50% sporije. FAST memorija ipak čini svoje.

Na kraju, u jedanaestoj koloni probali smo sa istom konfiguracijom, ali tako da se program izvršava u CHIP memoriji. Rezultati su prilično zanimljivi - uporedite ih sa Amigom 1200 opremljenom takođe CHIP memorijom!

Najbolje smo ostavili za kraj. Naravno, za Amigu 4000 rezervisali smo poslednju kolonu. Testirali smo „maksimalnu" konfiguraciju, dakle sa Kickstart-om 3.0, uključenim kešom, FAST memorijom i AGA grafikom. Već na prvi pogled potvrđuje se da je novi Motorolin procesor oko tri puta brži od onog ugrađenog u A3000, mada oba rade na istoj frekvenciji! Rezultate nećemo komentarisati, brojke dovoljno govore.

Naravno, ovi testovi ne mogu da pruže stvarnu sliku o tome koliko je neki računar brži ili bolji od drugih. Postoji veoma veliki broj različitih testova slične sadržine kojima se možete rukovoditi. Uvedene su čak i posebne jedinice za merenje brzine, kao npr: MIPS (broj miliona instrukcija u sekundi), MFLOPS (broj miliona instrukcija sa pokretnim zarezom u sekundi), Dhrystones itd. Tako se npr. često navodi da je A4000 (18 MIPS-a) trideset puta brža od A500 (0.8 MIPS-a). Međutim, u našim testovima u kojima se vrše stvarne aritmetičke, grafičke i druge operacije, ovakve rezultate nismo dobili.

Brzina računara zavisi pre svega od toga za čega ga koristite i šta od njega očekujete, testovi vam mogu poslužiti jedino kao neka vrsta putokaza. Stvarni dobitak u brzini može se izmeriti jedino u okviru neke aplikacije koju često koristite. Ako se npr. bavite Ray Tracing-om, najbolje je da uzmete omiljeni program (npr. Imagine), napravite neku demonstracionu sliku i poredite brzinu (tj. vreme) renderisanja na svim Amigama do kojih možete da dođete (tako smo i mi radili). Tek tada ćete uvideti koliko zaista dobijate kupovinom nekog bržeg i boljeg računara.

Vladimir Pedar

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
Računar	A500	A500	A500	A500	A600	A1200	A1200	A3000	A3000	A3000	A3000	A4000
OS	Kick1 3	Kick1 3	Kick2 0	Kick2.0	Kick2 0	Kick3 0	Kick3.0	Kick1 3	Kick2 0	Kick3 0	Kick3 0	Kick3 0
Memorija	CHIP	FAST	CHIP	FAST	CHIP	CHIP	CHIP	FAST	FAST	FAST	CHIP	FAST
Keš						CACHE	NOCACHE	CACHE	CACHE	CACHE	CACHE	CACHE
1 IntMath	5.42	5 38	5 48	5 48	5 50	1 44	2 26	0 66	0 56	0.58	1 84	0 20
2 RealMath	16 42	16 14	16 70	18 42	16 74	8.20	9 10	3 22	2 70	2 74	7 82	0 98
3 TrigLog	14.40	14.22	14 66	14 46	14.72	6 00	6 66	2 56	2 38	2 36	5 38	0 90
4 TextScrn	8 54	6.36	2.46	2.42	2 48	1.02	1 18	1.80	0 80	0.78	0 98	0.52
5 GrapScrn	3.24	3.22	3.10	3 10	3 14	1 52	1.58	1.02	1.18	0 62	1 26	0 22
6 Store	10 32	10.16	9 20	9 04	9 22	4 10	5.94	3.42	1 58	1.54	5 00	0 66
Ukupno	58 34	55.48	51 60	50 90	51 76	22.28	26.74	12 88	9 20	6 60	22 06	3 48
Prosek	9 39	9 25	8 60	6 49	6 63	3 72	4.46	2.11	1.53	1 43	3.86	0 56

Kontakti

Viedimir Rec iz Bečke Palanke *poslao nam je lepo i dugačko pismo u kojem nam predlaže niz zanimljivih stvari vezanih za koncepciju časopisa. Prvo je predložio da se uz svaki opisani program nalazi i obaveštenje o kojoj je verziji reč, na koliko se disketa nalazi i koliko memorije zahteva. A kod igara da se, možda, uvede i igrometar. Zatim nam je prigovorio zbog jednog dela tehničkog uređenja i pretplate. Naveo je i čitavu gomilu ideja o tome šta bi sve trebalo da bude opisano u Amiga Style-u: dodaci za Amigu (Genlock, modem...), povezivanje dve Amige, Amige i audio uređaja itd. Takođe mu se dopada rubrika sa hardverskim savetima, a predlaže nam i da organizujemo kurseve iz pojedinih programskih jezika. Tu je i ideja da se cela Redakcija predstavi, kao i predlog da se naprave liste najboljih uslužnih programa.*

Pored toga, postavio nam je i sledeće pitanja.

1. Da li postoji razlika između arhivera i kompresora?

2. Koji mi model modema od 2400 BPS preporučujete? Interni ili eksterni?

3. Da li Disk-Cleaner na bilo koji način šteti drajvu?

Sve ideje koje si izneo, ovde smo detaljno razmotrili. Ako se malo osvrneš, videćeš da je jedan deo već realizovan, a drugi čeka povoljniju priliku (i srećnije vremena .). Jasno nam je da je bilo propusta kod tehničke realizacije lista, ali nadamo se da će naši čitaoci uzeti u obzir da je ovo prvi list koji pravimo i da se lagano, ali sigurno, učimo, pa makar i na sopstvenim greškama. U današnjoj situaciji i sama činjenica da smo izašli, predstavlja gotovo podvig. Što se tiče pretplate, dodatno smo se potrudili, tako da se nadamo da list sada stiže u mnogo boljem stanju. Evo i odgovora.

1. Bar što se tiče Amige, postoji razlika. Ako ništa drugo, onda da se termin „arhiver" koristi za programe kao što su npr. LHA, ARC i DMS, i koji služe da jedan ili više fajlova, direktorijuma ili celu disketu, arhiviraju, tj. smeste u jedan fajl (po mogućstvu, što bolje „kompresovan"). Obično se koriste komplikovanim algoritmima za kompresovanje i dekompresovanje, što umnogome usporava proces arhiviranja i dearhiviranja. Ali, pošto je reč o arhivi (odnosno o nečemu čemu se retko pristupa), ovde brzina pristupa i nije od nekog velikog značaja. Arhivirane datoteke ne mogu se koristiti, a da se prethodno određenim postupkom ne dearhiviraju (obično pomoću istog programa kojim su napravljene). Osim toga, značaj arhivera i arhiviranih fajlova najbolje će razumeti tek vlasnici hard diska. Neke aspekte upotrebe arhivera razmotrili smo u „Forama i fazonima" iz ovog broja.

Kod kompresora je drugačija stvar. Kompresori obično služe za kompresovanje programa i podataka koji se koriste u neposrednoj (svakodnevnoj) upotrebi. Za razliku od arhivera, ovde se radi o kompresovanju samo jednog fajla (programa ili neke druge datoteke), tj. pravljenju istog takvog fajla, ali manje dužine. Programi i podaci kompresuju se isključivo radi štednje prostora na disku. Kod kompresora se rutinama za dekompresiju posvećuje mnogo veća pažnja, tako da prilikom upotrebe (tj. pozivanja) programa ne bude velikih zastoja kod dekompresovanja, tj. pravođenja fajlova da bi se dobio njihov prvobitan izgled. Zbog toga je faktor kompresije ovde mnogo manji nego kod arhivera. Jedan od najpoznatijih (i najboljih) kompresora je program PowerPacker. Kod njega je zanimljivo i to što je, osim programa koji se automatski dekompresuju prilikom startovanja, uveo standard i za kompresiju podataka koji se neprekidno koriste. Zbog toga se PowerPacker-om kompresuju i tekstovi i slike, a posebne rutine koje se ugrađuju u odgovarajuće delove operativnog sistema automatski dekompresuju ovakve fajlove (koji sadrže podatke kompresovana PowerPacker-om).

2. Nisi nam rekao da li imaš Amigu 2000 ili 500 (ili možda neki treći model?). Što se tiče internih modema za Amigu 2000 (3000 i sl.) problem je u tome što su nedovoljno popularni kod nas, tako da ih je teško nabaviti. Pazi samo da se na zabuniš i kupiš interni modem za PC (pošto Amiga ima i PC slotove), jer takav modem neće raditi na Amigi. Bilo da je interni ili eksterni, svaki modem od 2400 BPS radi isto toliko dobro koliko i svi ostali modemi od 2400 BPS, tako da je najbolje da se rukovodiš isključivo cenom. Modemi koji imaju MNP 5 (kompresija podataka, ispravljanje grešaka) nešto su bolji, ali i skuplji. Preporučujemo ti da kupiš eksterni modem (sa ili bez MNP 5, odluči sam), a za cenu se raspitaj kod firmi koje prodaju hardver za Amigu ili PC (svi eksterni modemi rade dobro i na Amigi i na PC-u, čak je i kabel isti). Najniža cena koju smo videli iznosi oko 200 DEM za modem sa ugrađenim MNP 5!

3. Što se tiče Disk-Cleaner-a, pitanje je isto kao i ono da li trake za čišćenje glave kasetofona oštećuju glavu? Trebalo bi da važi pravilo: loše diskete (traka) napraviće mnogo više štete nego da glavu ne čistimo sa njom.

Veliki broj čitalaca smatra da česti problemi sa čitanjem i snimanjem disketa potiču od nečistoće koje se tokom upotrebe nahvata na glavi disk drajva. Neki naši poznanici čistili su glavu i običnim štapićem vate natopljenim u alkohol (ovu operaciju treba uraditi vrlo pažljivo), ali nikakvo primetno poboljšanje posle toga nisu dobili. Najčešći uzrok problema sa disk jedinicom je nejednak azimut glave (slično kao i kod kasetofona) na svim drajvovima, tako da se lako može desiti da pojedine diskete na nekim Amigama rade, a na drugim ne. Na žalost, tu se teško šta može promeniti, pošto je reč o vrlo preciznoj mehanici (lako se može još više pogoršati stvar). Recimo još samo to da drajvovi članova Redakcije rade bez ikakvih problema već pet-šest godina, i to bez ikakvog čišćenja ili posebnog održavanja.

Dejan Stefanović iz Niša *predložio nam je da pišemo o raznim konkretnim upotrebama Amige. Takođe nas moli da pišemo o različitim hardverskim dodacima za Amigu (hard diskovi i sl.), a smatra da bi bilo interesantno pisati i o tome kako se pomoću Amige može zarađivati i kako su članovi Redakcije Amiga Style-a došli do svojih „slatkih" konfiguracija. Dejan je izrazio i sumnju da bi se, na žalost, moglo desiti da Amiga za koju godinu lagano ode sa postojeće kompjuterske scene. Pored ostalog, postavio nam je i sledeća pitanja.*

1. Da li WordPerfect v5.0 može da izrađuje tabele i ispisuje matematičke formule sa integralima, korenima, stepenima, razlomcima itd.? Ako ne može, koji biste mi program preporučili za to (ovo sa matematikom sada mi je najpotrebnije)?

2. Interesuje me mod 640x256 kod A3000, A500+ i A2000ECS. U časopisu AmigaNews iz juna '91 u najavi ECS-a i OS 2.0 piše da modovi 640x256 i 640x512 rade u maksimalno 16 boja iz palete od 4096, dok u Svetu kompjutera u predstavljanju A500+ kažu da će mod 640x256 imati 512 boja i da će se najverovatnije ubuduće koristiti za igre. Ko je od njih u pravu?

3. Kolike su cene IDE kontrolera za A2000?

4. Šta je sa VideoToaster-om i kako se Amiga drži na američkom video polju?

5. Pišite o kompajleru SAS/C, jer se u našim krajevima skoro ništa ne zna o njemu, sem da postoji.

Prvo, treba biti siguran u to da Amiga neće baš tako lako sići sa računarske scene, ni strane, ni domaće. Brojka od 4 miliona prodatih primeraka ipak nešto govori. No, moramo biti svesni da je razvitak neophodan, a ovaj proces prisutan je i kod ovog fenomenalnog kompjutera. Pogledaj samo najnovije modele, A4000 i A1200! Nadamo se da se Commodore na ovome neće zaustaviti i da neće dopustiti da njegov kompjuter padne u zaborav. Ako si, kojim slučajem, mislio na A500 (na žalost, većina ljudi kod nas Amigu poistovećuje sa A500), moramo priznati da je njeno vreme već prošlo. Što se upotrebe Amige tiče, pozivamo Dejana da nam baš on, za početak, napiše kako sve koristi svoju prijateljicu. Naravno, poziv važi i za sve čitaoce. Trudićemo se da već od narednog broja počnemo sa objavljivanjem ovakvih članaka.

1. WordPerfect nije baš orijentisan ka iscrtavanju tabela i matematičkih simbola, ali to nikako ne znači da se njim nije moguće napraviti i

tako nešto. U slučaju da imaš neki Epson kompatibilni štampač, verovatno je da on poseduje i tzv. originalni IBM karakter set. Prebacivanjem štampača u mod u kojem prikazuje ove karaktere (obično pomoću nekog mikroprekidača), dobićeš veliki broj grafičkih karaktera iza koda 128. Oni bi mogli lepo da posluže za crtanje tabela, razlomaka, integrala... Njihov raspored pronaći ćeš u knjizi koja se dobija uz štampač. Međutim, prethodno moraš rešiti prikazivanje ovakvih karaktera na ekranu. Najlakše je da prepraviš neki od Amiginih fontova koje koristiš za WordPerfect, tako što ćeš mu dodati i simbole koji se nalaze u IBM karakter setu. Ovakav font može se pronaći gotov i na nekim Utility disketama (to je originalan font sa PC-a, tačnije CGA kartice, nosi naziv PCfont i ima dimenzije 8x8). Radi većeg komfora, možeš predefinisati tastaturu (recimo programom SetKey) tako da lakše dolaziš do željenih karaktera. Kombinovanjem ovih simbola bićeš u mogućnosti da sastaviš ono što te zanima.

2. Što se tiče ECS čip seta, kod njega nisu pravljene nikakve izmene u postojećim modovima; dodat je sam jedan nov (SuperHiRes). To znači da standardni modovi 640x256 ili 640x512 i dalje mogu da prikazuju samo 16 boja iz palette od 4096. I, što je veoma važno, ove rezolucije bitno opterećuju pristup CHIP RAM-u i procesor radi mnogo sporije u slučaju da i on mora da pristupa ovoj vrsti memorije.

3. Po nekim starijim brojevima stranih Amiga magazina, cena IDE (AT-BUS) kontrolera za A500/2000/3000 iznosila su oko 200-300 DEM (za kontrolere koji imaju podnožje za dodatnih 8 MB FAST memorije, npr. OKTAGON AT-BUS 508/2008). Pitanje je da li su cene od tog vremena pale i koliko. Primera radi, cena IDE kontrolera za PC kompatibilne kompjutere je veoma niska - ispod 30 DEM. Najbolje je da se raspitaš kod ljudi koji prodaju hardver za Amigu.

4. Što se tiče VideoToaster-a, izašla je njegova nova verzija - 2.0, sa dosta novih efekata. Američka video scena nije baš bliska domaćim krugovima, tako da nemamo puno vesti odatle. A moramo još uzeti u obzir da profesionalni video orijentisani kompjuteri kao i grafička radna stanica imaju primat na takvoj sceni. Kod nas stvar je umnogome drugačija, prvenstveno zbog cene Amiga se puno koristi kao mašina za titlovanje i prikazivanje (izradu) statičnih slika – telopa. Što se tiče animacije, najzastupljenija je obična dvodimenzionalna animacija koja se može napraviti u DPaint-u. Dovoljno je samo da pogledaš šta se dešava na trećem kanalu i NS plus programu.

5. Nadamo se da smo u ovom broju uspeli da bar delimično ispunimo tvoju želju o SAS/C-u.

Nesad Stanisavljević iz Leskovca *piše nam da ima Amigu 500 sa 3 MB memorije i da se bavi uglavnom grafikom. Međutim, problem je što mu se prilikom operacija sa grafikom često javlja poruka „not enough memory". Pošto ima 2 MB RAM-a eksterno priključena i interno proširenje od 512 KB memorije, raspituje se za mogućnost pretvaranja 512 KB FAST memorije u CHIP memoriju. Poslao nam je i neka predloga šema za takvu modifikaciju, pa moli da mu pomognemo. Inače, Agnus u njegovom kompjuteru je 8372, dakle upravo onaj koji može da adresira 1 MB CHIP RAM-a.*

Nedostatak memorije koji se javlja pri radu sa grafikom vrlo je čest problem na svim Amigama u koje je ugrađeno svega 512 KB CHIP memorije. Da se podsetimo, veličina preostale (FAST) memorije ne utiče na ovakve operacije, pošto se u njoj ne mogu čuvati grafički podaci. Osim toga, 3 MB memorije koju imaš najverovatnije su razdvojeni u tri posebne memorijske zone: donjih 512 KB CHIP RAM-a (od adrese 0), interno proširenje memorije od 512 KB SLOW FAST RAM-a (od adrese $C00000) i 2 MB FAST RAM-a (od adrese $200000). Ovakva raspodela memorije ponekad pravi probleme i pri izvođenju nekih drugih komplikovanijih operacija (ne samo grafičkih). Najbolje bi bilo kada bi se celokupna memorija nalazila u „jednom komadu", što je kod Amiga, naravno, nemoguće. O memoriji, inače, detaljnije pišemo na sledećoj strani.

Međutim, stvar se može popraviti, a to preporučujemo i svim ostalim vlasnicima Amiga koji poseduju odgovarajuću konfiguraciju. Radi se o pretvaranju zone SLOW FAST RAM-a (koji se nalazi u internom proširenju memorije za Amigu 500) u CHIP RAM. Na taj način dobijamo linearni memorijski prostor od 1 MB CHIP RAM-a, kojem, osim procesora, mogu pristupati i svi ostali specijalni čipovi. To omogućava npr. rad sa slikama u najvećoj rezoluciji i pri maksimalnom broju boja, prikazivanje većih i komplikovanijih animacija, smeštanje mnogo većeg broja samplova (za ljubitelje muzike), a kod mnogih uslužnih programa primećuje se i veliki dobitak u memoriji, jer je ona sada mnogo bolje organizovana (tj. „u jednom komadu"). Pri tom ništa ne gubimo, pošto je SLOW FAST RAM isto toliko spor koliko i CHIP RAM.

Pošto se, osim Nenada, veliki broj čitalaca raspitivao za ovu operaciju, pokušaćemo da stvar objasnimo što preciznije. Kao prvo, neophodno je imati Amigu 500 i interno proširenje memorije od 512 KB. Pri tom uopšte nije važno imate li ili nemate eksternu FAST memoriju (kao Nenad), jer se u CHIP RAM može pretvoriti jedino 512 KB SLOW FAST memorije iz internog memorijskog proširenja. Dalje, neophodno je imati novi Agnus čip sa oznakom 8372A (ugrađuje se u sve novije Amiga 500 opremljene Kickstart-om 1.3). Ako niste sigurni koju verziju ovog čipa imate (a ne želite da otvarate kompjuter), možete to proveriti i pomoću programa SysInfo. Ukoliko je sve u redu, u donjem desnom uglu, pored oznake Agnus i njegovog broja, trebalo bi da piše ECS 1MEG ili samo 1M ili nešto slično (zavisi od verzije programa SysInfo).

Sada je na redu rastavljanje Amige. Napominjemo vam da se ovde radi o veoma preciznim i osetljivim elektronskim komponentama. Ako niste dovoljno sigurni u sebe, stvar bolje prepustite nekom iskusnijem „elektroničaru". Dakle, isključite Amigu iz struje, odvrnite šest šrafova sa zadnje strane i skinite gornji poklopac. Zatim izvucite priključak tastature (ali zapamtite kako je stajao) i skinite metalni poklopac (okvir) koji inače služi za hlađenje. Pošto se pred vama pojavi štampana ploča, obratite pažnju na veliki četvrtasti čip koji se nalazi negde u sredini. To je (Fat) Agnus. Još jednom se uverite da li je u pitanju onaj „pravi". Zatim pogledajte oznaku u desnom donjem uglu ispod drajva. Ovde je obično velikim slovima iscrtana oznaka (nalepnica) modela „A500" i sitnim slovima pored toga, verzija štampane ploče (REV...). Ako ovde piše REV 6A (najčešća verzija), sve je u redu, pošto se dalji tekst odnosi **isključivo na ovu verziju štampane ploče**. Za vlasnike ostalih verzija (npr. REV 3 ili 5) procedura je nešto drugačija i, zbog nedostatka prostora, ovde nije opisana.

Sav dalji posao odnosi se na par „seckanja" tankih vodova (između metalnih kontakata, tj. kvadratića) u okviru džampera (Jumpera) i jedno kratko lemljenje. Prvo pronađite džamper pod nazivom JP4. On se nalazi odmah sa leve strane Fat Agnus-a (između Agnus-a i Kickstart ROM-a). U većini slučajeva njegova veza (između levog i desnog kvadratića) već je prekinuta. Ako kojim slučajem nije, postarajte se za to upotrebom nekog vrlo finog skalpela (i budite veoma pažljivi). Sada pronađite džamper JP2 koji se nalazi odmah iznad ROM-a i levo od kvarcnog kristala. Za razliku od JP4, ovaj je postavljen uspravno i ima tri položaja. U prvobitnom stanju, između donjeg i srednjeg kvadratića postoji kontakt, a između gornjeg i srednjeg ne. Vi treba prvo da prekinete vezu između donjeg i srednjeg, a zatim da pomoću lemilice napravite kontakt između gornjeg i srednjeg kvadratića. Za ovo koristite neku preciznu lemilicu (20-30 W ili onu sa termoregulacijom) sa tankim vrhom. Posle ovoga treba još pronaći džamper JP7A koji se nalazi levo od internog memorijskog proširenja i koji takođe ima tri izvoda, uspravno postavljena. Na njemu treba prekinuti vezu između donjeg i srednjeg, čime je čitava operacija završena. Preostaje vam još da sklopite Amigu i pomoću naredbe Avail proverite da li je sve u redu.

Postupak koji smo opisali uradila je većina članova Redakcije (tj. bar onaj deo koji poseduje A500), i sve radi bez problema. Međutim, još jednom napominjemo da naša Redakcija ne može preuzeti odgovornost za eventualne kvarove nastale nestručnim rukovanjem oko vaše prijateljice.

Fore & fazoni

Koju memoriju imam?

Na stranicama ovog časopisa već smo pisali o tome čemu služe CHIP i FAST memorija, koje su razlike između njih itd. Međutim, ništa nismo rekli o tome na koji način možete proveriti tip i količinu memorije koju imate u svom računaru. Za ispitivanje sistemske konfiguracije već je napisan čitav niz specijalizovanih programa, kao što je npr. SysInfo. Programi ove vrste obično prikazuju razne podatke: koji procesor imate, na kojoj frekvenciji radi, koju verziju operativnog sistema koristite, tip i verziju specijalnih čipova itd. Međutim, čak i ako nemate ni jedan od ovakvih programa, za ovu priliku dobro će poslužiti i onaj pod nazivom MergeMem, a koji se nalazi na originalnoj sistemskoj disketi Workbench 1.3, u direktorijumu System (vlasnici Kickstart-a 2.0 treba da potraže ShowConfig; osim memorije, ovaj program pokazuje i razne druge stvari).

Posle startovanja na ekranu će se pojaviti spisak svih raspoloživih memorijskih područja (na neproširenoj Amigi to će biti samo jedno). Sada obratite pažnju na opseg adresa (heksadecimalno) koji se nalazi sa desne strane. Potražite red u kojem opseg počinje od adrese (From) $400. To je osnovno područje RAM-a i uvek predstavlja CHIP memoriju. Broj desno (To) predstavlja poslednju lokaciju tog područja. Npr. ako piše $7ffff, to znači da imate svega 512 KB CHIP RAM-a, $fffff označava da imate 1 MB CHIP RAM-a itd. Sada idemo dalje. Ako u nekom redu opseg počinje od adresa $c00xxx (poslednje tri cifre nisu bitne, važno je da prva bude „c"), to područje predstavlja tzv. SLOW FAST (ili samo SLOW) memoriju. Kao i ranije, prostim oduzimanjem dolazite do zaključka koliki je njen kapacitet (ako se završava adresom $c7ffff, znači da imate 512 KB). Ova memorija zapravo nije FAST (znači da vas ne spasava od usporenja), ali nije ni CHIP (ne možete u nju smeštati grafiku i semplove), pa zbog toga nosi ovako čudan naziv. Vlasnici A500 i internog proširenja memorije na 1 MB uglavnom imaju 512 KB SLOW FAST memorije (pored osnovnih 512 KB CHIP-a). Međutim, ako u kompjuteru imate Fat ili Big Agnus čip, jednostavnom hardverskom intervencijom ovu memoriju možete pretvoriti u CHIP (što je mnogo korisnije). I, na kraju, vlasnici spoljašnjeg proširenja memorije (ili na kartici kod A2000), primetiće blok koji počinje od adrese $200000 (ili više). To već predstavlja pravu FAST memoriju.

Do sličnih podataka možete doći na jednostavniji način korišćenjem DOS komande Avail. Međutim, kao i kod većine sličnih programa, ovde se ne pravi razlika između SLOW FAST i FAST RAM-a.

Kopiranje disketa

Verovatno najlakši problem - uzmete XCopy i gotova stvar. Ali, šta ako imate malo memorije (512 KB ili 1 MB) i želite da iskopirate samo neke fajlove (ili većinu) sa jedne diskete na drugu (znači, kopiranje „fajl po fajl")? Ako nemate drugi drajv ili hard disk, kapacitet RAM diska često neće biti dovoljan za čitavu operaciju.

Ilustrujmo to na sledećem primeru. Pretpostavimo da treba iskopirati sve fajlove sa jedne diskete na drugu. Ovakvu operaciju ima smisla raditi ako npr. želimo da dobijemo optimizovani zapis na disketi. To znači da će fajlovi (na drugoj disketi) biti raspoređeni na najbolji mogući način (tj. u „jednom komadu"), čime se postiže maksimalna brzina rada. Zbog čega je to tako, pročitajte u prvom broju. Recimo još samo da se kopiranjem pomoću nekog Copy programa (npr. XCopy) ne postiže ništa, pošto je iskopirana disketa identična originalu.

```
Copy DF0: RAM:disketa all
```

Ova naredba će na RAM disku kreirati direktorijum pod nazivom „disketa" i u njega smestiti sadržaj svih fajlova sa diskete, uključujući i sve poddirektorijume (zbog opcije „all"). Posle kopiranja treba zameniti disketu i napisati

```
Copy RAM:disketa DF0: all
```

nakon čega se na (praznoj) disketi u DF0 dobija kopija svih fajlova, kao i na prethodnoj. Međutim, problem je ako ovakvih fajlova ima mnogo, a operativni sistem takođe „pojede" dosta memorije. U tom slučaju lako se može dogoditi da se prilikom kopiranja na RAM disk pojavi neprijatna poruka „Volume RAM Disk is full". Tada jedino preostaje da se čitava operacija ponovi više puta, uz pamćenje toga koji su fajlovi iskopirani, a koji ne (prethodno treba obrisati RAM disk naredbom Delete RAM:disketa all). Srećom, postoji i daleko jednostavniji i komforniji način.

Rešenje predstavlja bilo koji program za arhiviranje fajlova, a u našem slučaju to će biti LHA (jer je jedan od najboljih). Zašto arhiveri? Zato što programi ove vrste imaju mogućnost kompresovanog smeštanja jednog ili više fajlova, takođe u obliku fajla, ali uz znatne uštede na prostoru. Primera radi, stepen kompresije kreće se oko 50% u slučaju tekstualnih datoteka. To znači da se datoteka koja u originalu zauzima 10 KB, može zapamtiti i u obliku fajla dužine svega 5 KB. Ovu osobinu iskoristićemo i u našem primeru. Treba napisati

```
LHA -r -x a RAM:disketa.lha DF0:
```

i sadržaj čitave diskete biće smešten (arhiviran) u jednu jedinu datoteku na RAM disku (pod nazivom „disketa.lha"), dužine par stotina kilobajta. RAM disk bi trebalo da bude sasvim dovoljan za pamćenje jedne ovakve datoteke. Komanda „a" označava Add, tj. dodavanje novih fajlova u arhivu, dok će se opcija „-r" pobrinuti da svi fajlovi sa diskete (rekurzivno, tj. uključujući i sadržaj svih poddirektorijuma) budu zapakovani u arhivu. Opcija „-x" čuvava sve nazive staza (Path). Nakon toga treba zameniti disketu i napisati

```
LHA x RAM:disketa.lha DF0:
```

Parametar „x" označava eXtract i predstavlja komandu za dearhiviranje. Posle ovoga, na disketi u DF0 dobijamo sve fajlove u prvobitnom obliku, raspoređene u istim direktorijumima kao i na originalnoj disketi. Jedina razlika je u tome što će njihov zapis sada biti mnogo „sređeniji" (naravno, pod uslovom da nam je druga disketa pre toga bila sveže formatirana, tj. da se na njoj ništa nije nalazilo).

U prethodnom primeru nismo morali arhivirati čitavu disketu. Ukoliko nam je potrebno da arhiviramo samo određene fajlove, možemo ih navesti umesto „DF0:" u gornjem primeru kod arhiviranja (prilikom dearhiviranja treba na kraju ostaviti „DF0:" ili upisati željeni odredišni direktorijum). Takođe, prilikom određivanja fajlova za arhiviranje možemo koristiti i džokere (WildCards).

Ako je baš potrebno da arhivirate celokupni sadržaj neke diskete, bolje iskoristite program DMS, pošto je on namenjen upravo za to (radi čak i sa Non-DOS disketama, kao što su igre). Opet ćemo dobiti jedan jedini fajl u kojem se nalazi spakovan sadržaj čitave diskete. Ali zbog toga što DMS radi „traku po traku", a ne „fajl po fajl", ne možemo ga iskoristiti za optimizaciju.

Postoji još jedna situacija kada se fajlovi moraju iskopirati na ovaj način, znači „fajl po fajl" (npr. pomoću komande Copy ili LHA), a ne „traku po traku" (npr. XCopy). Ako je zapis na nekoj disketi oštećen, mogu se javiti razni problemi prilikom njenog čitanja („Read/Write error" ili „Not a DOS disk in DF0:"). Takvu disketu treba prepustiti programu DiskDoctor (može i FixDisk), koji će sa nje pokušati da povrati sve fajlove koje je moguće spasiti. Na kraju DiskDoctor obično ispiše „Now copy files required to a new disk and reformat this disk". U tom trenutku se ovakva disketa MORA iskopirati „fajl po fajl", dakle na jedan od ovde navedenih načina (pošto je struktura zapisa ove diskete poremećena, ona se može ispraviti jedino kopiranjem neoštećenih datoteka na novu disketu). Pre programa DiskDoctor dobro je napraviti sigurnosnu kopiju ovakve diskete pomoću nekog Copy programa, kao što je XCopy (to već predstavlja kopiranje „traku po traku"). Ovo napominjemo iz tog razloga što DiskDoctor ponekad ume da „zabrlja" stvar.

Odloženo izvršavanje naredbi

Podrazumevamo da je reč o naredbama CLI-a. Ali, šta je odloženo izvršavanje? Zamislite ovakvu situaciju. Imate samo jednu disk jedinicu u kojoj se nalazi neka sistemska disketa (npr. Workbench) i treba da instalirate neku drugu disketu (instaliranje je proces upisivanja sistemskog Boot-a, tako da se sa te diskete kasnije može podići sistem). Naredba Install nalazi se u sistemskom direktorijumu DF0:C, pa se prvo mora učitati sa sistemske diskete. Ali, ova naredba zahteva da se u drajvu nalazi upravo disketa koju treba instalirati. Šta onda? Najlakše je naredbu Install prekopirati na RAM disk

```
Copy DF0:C/Install RAM:
```

Posle ovoga u drajv treba staviti željenu disketu, i napisati

```
RAM:Install DF0:
```

Komanda Install će se učitati sa RAM diska i izvršiti svoj zadatak. Međutim, sve ovo se može uraditi i bez korišćenja RAM diska (ili bilo kog drugog diska). Problem rešava tzv. odloženo izvršavanje naredbi. Ovo se aktivira veoma jednostavno, stavljanjem znaka „+" (plus) na kraj komandne linije bilo koja DOS naredba. U ranijem primeru to izgleda ovako:

```
Install DF0: +
```

Računar će naredbu Install učitati odakle treba (iz C: direktorijuma), ali je neće izvršiti odmah. Tačnije, neće je izvršiti sve dok ne pritisnemo taster ENTER, što je sasvim dovoljno da u međuvremenu u drajv umetnemo željenu disketu koju treba instalirati.

Na sličan način se može izlistati sadržaj direktorijuma neke nepoznate diskete (sa koje nismo podigli sistem). Treba samo napisati

```
List DF0: +
```

i posle umetanja nove diskete pritisnuti ENTER. Ako bismo izostavili „+", računar bi pročitao direktorijum diskete koja se već nalazi u drajvu DF0 (a to je sistemska disketa), tako da ne bismo imali vremena da umesto nje ubacimo neku drugu. Razlog za ovo je što se pod DF0 uvek podrazumeva ona disketa koja se U TOM TRENUTKU nalazi u disk drajvu DF0. Ako kojim slučajem znamo ime neke diskete (saznaje se pomoću naredbe Info) sa koje želimo da pročitamo direktorijum, možemo to uraditi na sledeći način:

```
List ImeDrugeDiskete:
```

Umesto „ImeDrugeDiskete" treba, naravno, staviti željeni naziv. U ovom slučaju ne moramo koristiti „+", pošto će nas računar pravovremeno obavestiti o tome kada treba staviti u drajv drugu disketu (pojaviće se odgovarajući Requester).

Može i preko tastature

Upoznaćemo vas sa nekim komandama sa tastature koje se odnose na Amigin operativni sistem (tačnije Intuiciju) uopšte.

Ako ste aktivirali programe koji otvaraju nove ekrane (npr. u nekoj drugoj rezoluciji), tada Workbench više neće biti jedini u trenutnoj listi sistemskih ekrana. Preklapanje ovih ekrana ili njihovo pomeranje gore-dole obično se obavlja mišem, tako što odaberemo odgovarajući Gadget u zaglavlju ekrana. Međutim, preklapanje ekrana može se vršiti i preko tastature. Za to je zadužen levi Amiga taster, pritisnut istovremeno sa N ili M. Kombinacija Amiga+N uvek postavlja Workbench ekran ispred svih ostalih, dok ga Amiga+M vraća u pozadinu (dakle, iza svih ostalih). Kod operativnog sistema 2.0 Amiga+M bira sledeći ekran u listi (u krug). Ako imate više otvorenih ekrana, na ovaj način možete pogledati bilo koji od njih bez potrebe da koristite miša. Postoje još dva specijalna tastera koji dolaze do izražaja ako se drži pritisnut levi Amiga taster. Amiga+V predstavlja ekvivalent za donji levi Gadget u okviru nekog Requester-a (obično je to OK), dok Amiga+B zamenjuje donji desni (CANCEL). To je ponekad mnogo zgodnije nego mišem „vijati" željeni Gadget. Sa druge strane, desni Amiga taster uglavnom se koristi u programima koji omogućavaju biranje opcija iz menija preko tastature. Najčešće su to Open, Save, Quit, Cut, Copy, Paste itd. Pored naziva ovih opcija obično se pojavi stilizovan znak Amiga iza kojeg sledi neki karakter. U tom slučaju, odgovarajuća opcija može se u bilo kom trenutku odabrati pritiskom na desnu Amigu i označeni taster (Hot Key).

Ukoliko sa vašim mišem imate nekih problema (npr. ne radi levo dugme, ne „vuče" u desno, ili vam ga ukrade mlađa sestra), možete ga sasvim lepo simulirati i preko tastature. Tako se pomeranja pointera na ekranu (tj. miša) ostvaruje držanjem tastera Amiga (levog ili desnog, svejedno) i željenog kurzorskog tastera (gore, dole, levo, desno i međupravci). Primetićete da postoji i ubrzavanje, što je pomalo nezgodno. Zbog toga možete (istovremeno) pritisnuti i Shift taster koji obezbeđuje pomeranja po tačno utvrđenim koracima (skokovito). Pritisak na levo dugme miša može se zameniti istovremenim pritiskom na tastere Alt+leva Amiga. Analogno tome, zamena za desno dugme miša je Alt+desna Amiga (srećom, tasteri su jedan pored drugog). Međutim, treba znati da sve ovo neće raditi u slučajevima kada je operativni sistem računara isključen (npr. kod igara, programa XCopy...).

Postoji još par „skrivenih" kombinacija. Npr. kada se aktivira bilo koji standardni sistemski String Gadget (o ovoma smo pisali u prošlim „Forama i fazonima") za unos nekog teksta ili broja, većina „amigaša" za editovanje koristi isključivo tastere Backspace i Del, kombinovane sa kurzorskim tasterima levo/desno (uopšte, čitav Amigin operativni sistem radi u tzv. insert modu). Međutim, kada je uneseni tekst dugačak (ponekad čak ne može ceo da stane u predviđeni prostor, pa dolazi do „skrolovanja"), nije na odmet znati da se skok na početak, odnosno kraj teksta može ostvariti istovremenim pritiskom na Shift i kurzorske tastere levo/desno. Takođe, čitav uneseni red može se obrisati pritiskom na desnu Amigu+X (u CLI-u se za istu ovu operaciju koristi kombinacija Ctrl+X). Kada prvi put aktivirate String Gadget, njegov stari sadržaj obično ostaje u tzv. Undo baferu (ovaj bafer uopšte služi za pamćenje nekog sadržaja pre poslednje promene, tj. pre nego što ste izvršili neku operaciju). Zbog toga, za vraćanje prethodnog sadržaja možete pritisnuti desnu Amigu+Q.

Na kraju, nije na odmet da podsetimo na koji se način Amiga resetuje (za one koji to još uvek ne znaju!). Treba istovremeno pritisnuti tastere Ctrl+leva Amiga+desna Amiga (tasteri koje nazivamo leva i desna Amiga nalaze se odmah pored tastera Space, sa leve i desne strane). Ovaj reset se, inače, inicijalizuje hardverski, ali imajte u vidu da se tom pritiskom ne briše sadržaj memorije (pa i eventualni virusi ostaju aktivni!). Međutim, u praksi smo naišli i na neke igre koje uspevaju potpuno da blokiraju reset. U tom slučaju ne preostaje ništa drugo nego Amigu „totalno" resetovati, tj. isključiti je i ponovo uključiti prekidačem na ispravljaču. Ovde vas podsećamo da pre ponovnog uključivanja uvek sačekate barem desetak sekundi, radi svake sigurnosti.

Ray Tracing i malo memorije (2)

Koliko puta ste odustali od rada sa Real 3D-om zbog nedostatka memorije pri pokušaju renderisanja svojih (posle x sati konačno napravljenih) scena?

Nedostatak memorije može se delimično rešiti ako slike renderišemo direktno na disk, umesto na ekranu (kako to Real uobičajeno radi). Kako ovo postići?

Na trećem ekranu Real-a (SOLID), pomoću kojeg se podešavaju parametri za renderisanje scene, postoje i podaci o dimenzijama konačne slike. Ova dimenzija obično automatski podešava sam Real u zavisnosti od moda koji izaberemo. Obično su to dimenzije 320x200, 320x400 u HAM-u, ili 640x200 i 640x400 u 16 nijansi sive (GRAYSCALE). Ove dimenzije možemo i sami menjati. Ako npr. podesimo dimenzije na 320x100, Real će otvoriti ekran rezolucije 320x200, ali će sliku napraviti samo do polovine ekrana. Međutim, šta će se desiti ako npr. postavimo dimenzije ekrana na 320x201? E, to je baš ono što nam treba. U ovakvim slučajevima, kada su dimenzije ekrana malo (ili mnogo) veće od standardnih, Real će praviti sliku direktno na disku i neće otvarati nikakve ekrane za renderisanje scene. Tako se može uštedeti i do 125 KB memorije, koja je npr. potrebna za otvaranje ekrana rezolucije 640x400 u 16 boja, a koja vam je nedostajala pri „normalnom" renderisanju.

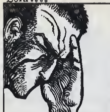
Ovako dobijamo sliku koja nema standardnu rezoluciju. Međutim, ovaj problem se može vrlo lako rešiti ako takvu sliku učitamo u DPaint i opcijom Page Setup podesimo dimenzije strane na standardne, a na pitanje „Do you want the image stretched to fit page ?" odgovorimo sa NO. Na ovaj način odsecamo jednu liniju (201 ili 401), ali u njoj obično nije nacrtano ništa važno (obično je to pozadina). No, ako ipak želite da sačuvate i tu jednu liniju, odgovorite na gore navedeno pitanje sa YES i DPaint će malo „sabiti" sliku tako da sve linije budu na njoj.

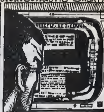
Ako na raspolaganju imamo i dovoljno memorije, na navedeni način (direktno na disk) renderisanje možemo ubrzati zbog toga što Real radi brže ako ima više memorije. Međutim, ako pravite neke proste scene kod kojih nema mnogo preračunavanja, ovu caku (ako imate dovoljno memorije) nije zgodno upotrebljavati. Razlog za to je da se ubrzanje dobijeno povećanjem slobodne memorije za renderisanje izgubi pri komuniciranju sa (Floppy) diskom (jer kod prostih scena renderisanje ide dosta brzo, pa delove slike treba stalno upisivati na disk).

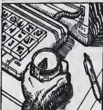
Zato, ako vam ne uspe renderisanje na normalan način, nemojte se odmah iznervirati i odustati! U ovakvim vremenima kada ne možemo sebi priuštiti AMIGU 4000 sa 18 MB memorije, možemo bar probati da, uz pomoć „Fora i fazona", našu malu prijateljicu „iscedimo" do kraja. Ko zna, možda će nam one dve-tri kapi koje ovako dobijamo biti dovoljne?!

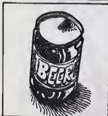
BURP....

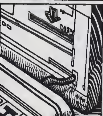
AUTOR: Jovanović Saša 1992

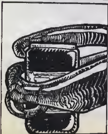
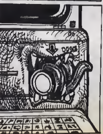











KRAJ.....

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

KON TIKI



SOFTWARE & HARDWARE



RADNO VREME 11 - 19 časova;Nedeljom ne radimo

011-154-836 D.Vukasovića 82/29 11077 N.Beograd **011-154-836**

Najnoviji programi, 100% bez virusa, katalog besplatan, veliki broj usluznih programa, snimamo na kvalitetnim disketama sa verifikacijom, cene povoljne, brza isporuka... Pozovite nas i uverite se u nas kvalitet !!!

KOMPJUTER GODINE

AMIGA 1200

CPU	14MHz 68020/ 2,5 MIPS	Grafika	
RAM	2Mb (do 18Mb)	1280x512	640x256
Disk drive	880Kb	1280x256	320x512
HD kontroler	IDE	800x600	320x256
		640x960	
		640x480	
		640x512	

256000 boja iz palete 16.7 miliona boja u svim grafičkim modovima

1500 DM

AMIGA 4000 25MHz/040
120 Mb Hard disk
6 Mb memorije

5800 DM

Externi i interni disk drive, Modemi 2400 - 16800 bps, mnp5, V42bis, podloga za misa, kutije za diskete, monitor 1084S, tv modulator,hard diskovi SCSI 52 - 520 Mb, Kontroleri AT i SCSI za A500/2000, palice za igru (Competition Pro, Quick Joy),Turbo kartice za A500/2000, Genlock Rocgen, Dve10 Pro, i jos mnogo razne opreme...

JEFTINO
DISKETE 3.5" DD,HD
MEMORIJA 0.5 Mb - 80 DM
(sa satom i prekidacem)
MEMORIJA ZA A600 1 Mb
150 DM
MODEM 2400 BPS - 280 DM

HITOVI JANUARA

DARK SEED
HISTORY LINE
FLASHBACK 100%
WING COMMANDER
STREET FIGHTER II
A TRAIN
DRAGON'S LAIR III
BILL'S TOMATO GAME
NICK FALDO GOLF
KGB
WWF II
WAXWORKS

ART EXPRESSION V1.0
HOME TITLER V1.0
BAUDBANDIT V2.0
DEVPACK V3.02
LSD DOC DISK 36

No. 1

BALKANSKI KONFLIKT
DELO DOMAĆIH AUTORA

BEOGRAD
ARTUR SOFT 011-237-11-01

POCETNI KURS ZA AMIGU
SKOLA PROGRAMIRANJA U AMOSU
TEL. 011-158-640

SKOPJE
TEL. 091-206-815

SAMIR COMPUTER
SERVICE

SERVISIRAMO

AMIGE (500, 500+, 1000, 2000, 3000)
AMIGE (600, 1200, 4000)
SPECTRUME (48, 48+, 128, 2A, 3+)
COMMODORE (64 128 16, 116, +4)
ATARI (1040, 520, 800XL, 260)
AMSTRAD (464 6128, 664)
PC AT/XT (SVE MODELE)
SEGA NINTENDO CONSOLE

KAO I SVE VRSTE PERIFERIJA
ZA GORE NAVEDENE KOMPJUTERE

AMIGA SERVICE NO 1
USLUGA ZA 45 MINUTA
POSEDUJEMO
SVE DELOVE ZA
NAVEDENE KOMPJUTERE
I ODGOVARAJUĆU OPREMU
CENE RAVNE MINHENSKIM
PRODAJEMO I NA KOMAD

ZX SPECTRUM ZA IGRU	99
ZX FOLIJA	30
MODEM 2400/FAX	299

PROŠIRENJA ZA AMIGU

DIREKTNO 512 kb	60
512 kb SA SATOM	80
DOMAĆE 2Mb	299
HDD 20MB+2MB FAST RAM	899
HDD 20MB+MESTO ZA RAM	649
2MB ZIP A2000/3000	220

PRODAJA HARDWARE-A

AMIGA 500 (MINI)
- KOMPJUTER
- MODULATOR
- MIŠ
- JOYSTICK
- ISPRAVLJAČ
- KABLOVI
- DISKETE
- GARANCIJA

949

AMIGA 500 (MAXI)
- KDMPJUTER
- MONITOR COLOR
- MIŠ
- PROŠIRENJE
- JOYSTICK
- ISPRAVLJAČ
- KABLOVI
- DISKETE
- GARANCIJA

1490

AMIGA 2000
- KOMPJUTER
- MODULATOR
- MIŠ
- JOYSTICK
- 1MB CHIP
- PC KUČIŠTE
- KABLOVI
- DISKETE
- GARANCIJA

1349

AMIGA 1200
- KOMPJUTER
- 68D2D/14MHz
- 2MB CHIP RAM
- MIŠ
- KABLOVI
- WORKBENCH 3.D
- MDDEL ZA 93
- COMMODORE NO 1

1499

AMIGA 3000
- KDMPJUTER
- 68030/25MHz
- DDSTA RAMA
- HARD DISC
- MONITOR COLOR
- FLICKER FIXER
- MMU/DMA
- MIŠ I DSTALA DPREMA

4999

ODOBRAVAMO POPUST ZA SARADNIKE I DILERE 5-15%

TEL/FAX 021/614-631

IVE ANDRIĆA 23/IV, NOVI SAD

(POSLEDNJA STANICA AUTOBUSA 4 KOD RATNE MORNARICE)

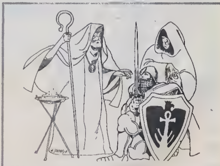
RADNIM DANOM OD 9,00 DO 14,00 ČASOVA,
SUBOTOM OD 7 DO 18 h; NEDELJOM PO DOGOVORU

Avanture

FRP i ostale bajke

Zamisiite da živite u jednom sasvim drugačijem svetu i u nekom drugom vremenu. Taj svet se veoma razlikuje od ovoga kojeg poznajete: tamo nema električne struja, aviona ili televizora. To je svet mačeva i zamkova. Strašni zmajevi i čarobnjeci, vilinski svet i ružni orci, meduza i patuljci tamo su stvarnost. Spramite se za put kroz vreme i prostor, spremite se za put u svet mača i magije.

Cylon je sedao u krčmi „Lost Unicorn" okružen trojicom svojih najboljih prijatelja. U tom prilično veselom društvu, Cylonu je neobično prijalo vino koje je pijuckao. Najveseliji u tom čudnom društvu je Thomas, ratnik. On je patuljak i neobično ja snažan i apretan za svoju visinu od skoro meter i po (što ja puno za jednog patuljka) i teški oklop koji nosi. Celoj družini je nebrojeno puta spasio živote obarajući protivnika svojom snažnom rukom i dvorukom sekirom i razbijajući zakijučena vrata. Ali, jadni Thomas, toliko je puta bio ranjavan magijom čarobnjaka da mu se još uvek vide gomile ožiljaka od rane. Sva je sreća da ja član te neobične družina Wing, cleric. Koliko je samo puta čaroijama i lakovitim travama Thomesu zecelio rane. Wing je neobično razborit i bistar čovak. Već ja nekoliko puta uspevao da otera skeleon i zombije! Hrabro bi istupio napred i podigao svoj sveti znak, koji neprestano nosi u ruci i skeletoni bi mu samo okrenuli leđa. Njegov teški buzdovan često saviađuje protivnika. Varovatno bi to bio i čašće, ali mu vera ne dozvoljava da nosi oštre predmeta kao što su meč i sekira. Odmah pored Winga je Giomi, halfling, neobično spretan lopov. Giomi je veoma vešt u nalaženju skrivanih zemki, obijanju vrata, krađi iz džepova. Prosto je neverovatno koliko tiho može da se kreća, ili vešto sakriva u sanci skriven samo svojim ogrtačem.



Dok sa vatra iz kamine krčma veselo poigravala na njihovim licima koja su bila neobično raspoložena, u krčmu ulete dvadesetak malih, ružnih, glupih orka vojnika urlajući. Najglasniji od njih povika. „To su oni, prijatelji kralja Thlimai Zarobite ih!!!".

Cylon se probudio u tamnici sa strahovitom glavoboljom. Posiednje čega se sačao, bilo je desetak orka koji su potpuno okružili Thomasa i oborili ga na zemiju. Osvmuvši se po ćeliji, Cylon, kao kroz maglu, ugleda svoje prijatelje okupljene oko majušne prilike koje je ležala na zemlji. Prišavši bliže, on pomisli: „Oh, pa to je žena!". Ona podiže glavu, a radostan uzvik ote se Cyionu. U toj ženi on prepozna prelapu Luthien, kćerku kralja Thima. Prakrasne uspomene iz detinjstva prodoše mu glavom. Ona je elf, prekrasna čarobnica. Još kao deca, Luthien i Cylon su se zajedno igrali u šumi. Najveći deo svog vremena ona je provodila učeći nove speiove (čarolije). Njena inteligancija i razboritost poznata su nadaleko...

„Oteli su me ovi grozni, smrdljivi orci da bi u zamenu za mene dobili od mog oca čudesni meč Angiachel, za koji je dovoljno samo da okrane orke pa da ga ubija. Oh, moja knjiga speiova, nestala je!", reče Luthian. Dok ja lepe Luthien pričala, Giomi je petljao nešto oko brave na vratima i, konačno, uzviknu: „Uspeo sam! Izlaz je slobodan".

Prvi je krenuo Thomas, kao najsnažniji i najhrabriji. Ugledeo je tri orka za malim, okruglim stolom, polupijane, usred deobe piena zadobijenog od nekih nesrećnika koje su verovatno ubili. Orci ih ugledaše i pojuriše na njih. Luthien je prišle ratniku i tiho mu šapnula: „Zadrži ih samo nekoliko trenutaka". Tada poče da pravi čudne pokrete rukama, a iz njenih usta začuše se neobične reči. Nakon nekoliko trenutaka, dva orka padoša na zamiju, čvrsto spavajući, treći ja u trku zapeo za tala zaspalih orke i posmuo, a brzi Giomi skoči mu na leđa i obori ga na zamiju. Brzo su vazali orka konopcem koji su našli u stražari. Sa gedenjem

su uzeli prijave, zarđale noževe, koji su im sada bili jedino oružje.

Krenuli su u pravcu u kojem su mislili da se nalazi izlaz. Iza ugla ih iznenadi jedan poveći ork, ali Thomasov i Glomijev ork-nož brzo poletoše i precizno pogodiše cilj. Ork se sruši na zemlju, a pored njega nadoše jednu vraću, u kojoj su pronašli većinu svojih izgubljenih stvari.

Krenuli su prema baklji koja je gorela u dnu hodnika. Wing skinu baklju sa zida, ne ispuštajući svoj sveti simbol iz ruke. Krenuše napred, kad se odjednom, ispred njih pojavi ogromna grozna zelena spodoba. Thomas se baci na nju i svojom dvorukom sekirom duboko zaseče čudovište negde gde bi otprilike trebalo da bude rame, i plava ljigava tečnost se pojavi iz rane. Čudovište bolno urliknu i svojom groznom rukom strahovito udari Glomija, koji odlete do zida i nepomično se sruši. Wing ispusti baklju na zemlju, zgrabi svoj teški buzdovan i udari čudovište po glavi. Ono se zatetura. Thomasu je to bilo dovoljno da ga jednim snažnim udarcem obori na zemlju i čudovište je ostalo da leži u lokvi plave smrdljive tečnosti.

Thomas sa zemlje podiže baklju i cela družina se očas skupi oko Glomija. „Kao da je otrovan", reče Cylon. Wing je tada podigao svoj sveti simbol i počeo da mrmlja molitvu svom bogu. Glomijevo telo se zatreslo i ubrzo zatim on otvori oči. „Oh, osećam se tako slab!", reče. „Ne brini", reče mu Wing, „za koji trenutak ponovo će biti sve u redu, evo, popij ovu tečnost.".

Krenuše uz stepenice koje su pronašli u blizini. „Oh!", uzviknu Glomi, „moj kratki mač, nestao je!". „Mora da si ga ispustio negde dole u borbi sa onim čudovištem", reče Luthien, „ali, sad više nema povratke". Wing takođe uzviknu: „Nestao je i moj buzdovan!". Zakratko su zastali, pa krenuli dalje. Tada Wing primeti kako mu, gotovo iz ruke, nestaje sveti simbol i uzviknu od očajanja. Gotovo van sebe, počeo je da ga traži. Tada mu priđe Luthien i nešto mu šapnu ne uvo. Wing se smirio i krenuli su lagano dalje.

Za to vreme jedan crveni zmaj, trenutno nevidljiv, cerio se iznad njihovih glava. Posmatrao je celu družinu, posebno Winga, koji se tako lepo iznervirao, dok je buzdovan, kratki nož i sveti simbol držao u ruci. Sada mu se dopalo što je Wing tako mirno nastavio svoj put, da je odlučio da se pojavi ispred njih.

Iznenada, ispred cele družine pojavi se crveni zmajček. Seda već znajući o čemu je reč, Wing i Luthien veselo popričaše s njim o svojoj pustolovini. Zmaju se neobično dopao Wing i on reši da družini vrati predmete koje je ukrao, čak i da neko vreme provede sa Wingom Shmackl, kako se zvao zmaj, reče Wingu da se u istočnoj kuli dvorca nalazi čarobnjak Gwyne, koji je verovatno kriv za sve ono što im se desilo u ovom zamku. I tada su odlučili da odu do Gwynea i da ga unište zauvek. Shmackl im reče kako da stignu do istočnog krila, jedan deo puta je išao sa njima i iznenada nestao.

Stajali su ispred ogromnih vrata, koja su izgledala baš onako kako ih je Shmackl opisao. Otvoriše ih i ugledaše siluetu čoveka u ogrtaču i okrenutog prozoru. On se okrete prema njima i podiže svoje ruke, mrmljajući nešto. Družina ugleda kako se od Gwynea poče kretati magla, koja im se na momenat učini kao ogromno oko. Luthien odmah prepozna spel. Čerobnjak ja se tom čarolijom mogao da vidi ieto ono što je videlo i oko. Znala je takođe da oko pokuša da razbije čaroliju, da će tada Gwyne se neko vreme ostati slep. I one napravi čudne pokrete rukama i poče da izgovara reči za svoju čaroliju. Ubrzo zatim oblačić magle se razide a Gwyne, kako je izgledalo, ostade potpuno slep. On ponovo podiže ruke i poče da izgovara svoju čaroliju, prsti mu zasjaše i iz njih počeše da izleću munje, leteći svuda po sobi. Thomas hitnu svoju sekiru ka Gwyneu, koja ga pogodi svom žestinom. Glomi se svojim beskrajno tihim hodom približi zlom čarobnjaku iza leđa i poče da ga udara svojim malim nožem, ali se svuda oko Gwyneovog tela pojavi magični vatreni štit. Glomijev nož prođe kroz štit, Gwyne zaurla od bola, ali i Glomi zaurla od bola. Vatreni štit je dopuštao da se ošteti onaj koga štiti, ali je ranjen bio i onaj koji je udario vatreni štit... Tada Luthien podiže ruke, iznad kojih se formirala ogromna vatrena lopta, koja polete ka Gwyneu i pogodi ga. Gwyne se sruši na zemlju, mrtav. Ali, i prelepa Luthien pade na zemlju, iznemogla i ranjena.

Nikada sa Wing nije molio bogu kao tog trenutka. Nikada ostali članovi družine nisu bili tužni kao tog trenutka. Čekali su... Uskoro Luthien pomaknu svoje prste i polako otvori oči. Svi radosno uzviknuše, a Wing reče: „Najbolje da je odnesemo njenoj kući, tamo će joj pružiti najbolju moguću negu". U tom trenutku ugledaše jedan kovčežić kako miotkuda pada na zemlju. Otvoriše ga i ugledaše veliko blago: zlatni novac, dijamante i jedan prsten. Svi pokušaše da ga stave na prst, ali je jedino Wingu pristajao. U trenutku kada ga je stavio, on postade nevidljiv

„Sada si kao ja... Možeš biti nevidljiv kad god zaželiš! Hahaha!", začu se glas negde iz ugla sobe...

Ako vam se ova priča dopala, pregledajte svoju kolekciju programa i nađite naku od Fantasy Role Playing (FRP) igrica. Naći ćete se u fantastičnom svetu koji je neko stvorio za vas. Vaš će zadatak biti da družinu elfova i ljudi, čarobnjaka i vitezova, vodite kroz lavirint tamnica i močvara, da spasite svoju princezu ili oslobodite svet od mračnog čarobnjaka. Pri tome će vam pomagati teški mačevi, magični oklopi, čarolije vašeg čarobnjaka i u nekim igrama čak i dobronamerni ljudi koje ćete sretati uz put. Ako rešite zamršene lavirinte, savladate neprijatelje snagom i mudrošću i pokupite korisne predmete koji se nađu na putu, pobedili ste sile zla. Tada se odmorite i spremite za - novu avanturu.

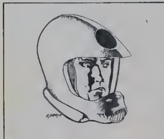
Predlažemo vam nekoliko lepih avantura: Dungeon Master I i II, Eye of the Beholder I i II, Fate Gates of Dawn, Curse of Azure Bonds...

Dušan i Vlada Kamenov i
Tatjana Vukelić

FRP igre

Buck Rogers

Countdown To Doomsday



Mladim čitaocima stripova ovo Ima varovatno ništa na znači. Oni stariji, madutim, znaju da ja Bak Rodžare stajao rame uz rama aa Supermanom, Betmanom, Munjom On je bio avamirski pilot, zamljanin, prapoznatljiv po svojim zavodničkim obrvama (vidi sliku) Na žalost, Bak nija bio dugog vaka i ostao ja u aanci mnogo poznatijeg svamirskog avanturista Fleša Gordona. No, i pored takvih okolnosti, on ja bio diraktna inspiracija za atvaranja novih junaka stripova i crtanih filmova

Zahvaljujući programarima firma SSI, Bak ja postao uzor igrama sličnog tipa koja au došla posla njaga (Captiva, Mega-Travaitar)

Izdavačka kuća SSI ja izgradila svoj imidž na FRP igrama čija ja prirodna tama „Mač i Magija". Da bi oavažili avoj opus, a opet ostali na tlu na kojam aa najbolja analeza, programari SSI-a au iskoristili strip-junaka Baka Rodžersa i tako, dobiti smo nešto sasvim novo, FRP igru sa tamom „Laaar i nauka". Umesto u daiaku mitsku prošloat, događaji au amaštani u daljaku i magiovitu budućnost, u 25 vak

Sva ja naglavačka, a opat ja ava isto. Nakada vitez, a sada raketni pilot, nakada mag, a sada inžanjar Jedino ja lopov ostao lopov Doduša, ovaj novi mora posadovati odredanu dozu znanja iz metametika i programiranja da bi oblo alaktronaku bravu. Ali, o toma malo kasnija

Iz prethodnog aa vidi da nisu sva uloga bukvalno zamanjana, a u tom novom laži čitava priča Kao što sta varovatno primetili, ava FRP igra imaju fabulu modarna bajka i otprilika počinju ovako: „. Bilo jednom jadno kraljavatvo u kojam ja ava štimalo. . a onda aa pojavio zli čarobnjak sa svojim podanicima Da spreči haos, kralj pozva haroja iz svih krajava među kojima ča odabrati šastoricu najodvažnijih " Svaki od junaka pripada odrađanoj rasi, ima odredano zanimanja i karaktarietika (anaga, brzina, konatitucija ..) koja u kombinaciji aa prethodnim utiču manja ili prasudno na uspešnoat lika Konkratno, ratnika odabiramo u redovima najenažnija rasa i pri ioma aa trudimo da mu karaktaristika „anaga" i „konstitucija" budu na maksimumu. Dok su za ratnika „brzina" i „šarm" donekia bitni, dotle „intaligancija" i „mudroat" namaju skoro nikakav uticaj Štaviša, ako bi ratnik u toku borba počao postavljati pitanja o amialu života i nastanku sveta, onda to definitivno na bi bio dobro Mag i svaštanik bi bili otprilika aušta suprotnosi ratniku

Na isti način birata likova i u Back-u, s tim da računata na novu karaktaristiku „tahnika" Takođa, novoat au i vaština vazana za zanimanja (Career Skills) i ostala vaština (Ganaral Skills) Pri napredovanju na sladeći nivo dobijata 40 odnosno 20 poana koja raspoređujata u vaština u kojima žalite da unapredita junaka Najvažnija vaština kod svih likova su kretanja u bestažinskom stanju (Manouvar in 0G) i prva pomoć (First Aid) Trudita sa da ova vaština uvek budu razvijanija od ostalih Ostala vaština traba razvijati po principu apacijalnosti, npr vaština srodna lopovu razvijata aamo kod iopova i tako redom Ratnici, za razliku od ostalih likova, imaju i mogućnosi usavršavanja upotraba nakog oružja (najuspašnija upotrabljavaju hladno oružja) Za razliku od klasičnih FRP igara, u Back-u avi likovi mogu uspešno koristiti oružja na daljinu (Rangad Waapon) tj. pištolja, puška, granata, bacača Ovaj bogat izbor oružja i oprama zahtava dosta vramana za iapitivanja Naki protivnici, npr borbani roboti, otporni au na mnoga tipova oružja Mikrotalaana puška ja (prirodno kao i mikrotatasna pećnica) atvorena za raš pečanja, što aa na moža napraviti od metalnog robota. No, spaktar oružja i protivnika ja prilično obiman Ukratko, moža sa rači da au protivnici najoaetljiviji na oružja koja aami korista

Najlepša novina ja borba avamirskih brodova Prilikom putovanja između planeta koristita avemirski brod „Maalstrom Ridar" To ja slabašna raketa dovoljno brza da pobegna od bilo kog protivnika Na putu čata sa areteti sa tri osnovna tipa neprijateljakih brodova: izviđači, sradnja i taška krstarica Kada započna bitka, pilotu dajta da pilotira, inžinjaru da opravlja, a ostalima da pucaju Ovako ava izglada jednostavno, a u stvari nija Malo naopraznosti i moža vaa uništiti običan izviđač Evo i ovda par caka Sporija rakata držita na razdaljini jar ona po pravilu imaju jače naoružanja Ciljajta prvo kontrolni dao neprijateljakog broda i naoružanja Kada uništila ova vitalna tačka, možeta raditi šta vam ja volja Možete ga dokrajčiti ili čak kada aa primaknata, prači na palubu i nastaviti borbu diraktno aa posadom Brzim brodovima morata prvo uništiti gorivo ili mašinako odaljanja

I na kraju nešto o prvim koracima u igri Najtaži ja počatak i aamo najtvrdokornija pristalica FRP-a nača odustati Oanovni savet bi glasio štadita municiju koriateći mačava i nožava, i čaato snimajta poziciju Svi oni koji završa ovaj prvi deo naka aačuvaju likova za drugi (ako se pojavi i kod nas)

Smail Ališić

Strategije

Conflict

Godina 1977. Stanje na Bliskom istoku naglo se zaoštrava. Izraelski premijer biva ubijen, a na čelo Izraela dolazite - vi. Smrt, uništenje i nasilje - to je moto ove izvanredne strategije. Ukoliko želite da se iskušate kao lider Izraela i uništavate Arapa, Conflict je igra za vas.

Cilj igre je da izgazite sve simpatizere Islama, koji se slučajno graniče sa vama. Na početku svake godine u novinama možete videti najvažnije događaje koji su se desili u međuvremenu. Zatim, određujete kakvu spoljnu politiku će voditi Izrael prema ostalim zemljama koje učestvuju u igri (Libija, Egipat, Jordan, Sirija, Liban, Irak i Iran). Možete je poboljšavati, pogoršavati, ili ih ostaviti na istom nivou. Odnosi mogu biti NO FORMALRELATIONS, DEPORABLE, LAMENTABLE, INDIFERENT, SATISFACTORY, WORCABLE, FAVOURABLE, PROFITABLE, EXCELLENT (MILITARY PACT). Takođe, u ovoj fazi određujete vaš odnos prema opoziciji neke od zemalja. Normalno, opoziciju možete podržavati, gušiti ili, kada dovoljno ojača, pokušati atentat na lidera zemlje, ili čak podići revoluciju. Uspeh revolucije uveliko zavisi od unutrašnjeg stanja u zemlji, a najpovoljniji trenutak je kada političari počnu da beže iz zemlje (MANY OFFICIALS HAVE MADE PRIVATE ARRANGMENTS TO LEAVE THE COUNTRY). Posle izdavanja spoljašnje politike, prelazite na unutrašnje poslove.

1. KUPOVINA ORUŽJA. Oružje možete kupiti od SAD, Francuske, Britanije ili od privatnog prodavca. Kada vam uvedu embargo (eh, stvarnosti...), moći ćete pazariti samo kod njega, pa je isplativo stalno tako kupovati, jer vremenom on proširuje svoju ponudu.

2. STRATEŠKE AKCIJE. Ovde izdajete naređenja svojim generalima o tome šta da rade na frontovima prema susednim zemljama. Imete veliki izbor opcija koje su lako razumljive, počev od bombardovanja civilnih, vojnih i industrijskih ciljeva preko dovlačenja novih snaga i invazije, pa sve do bacanja nuklearki (o tome kasnije).

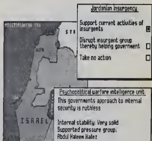
3. PREGLED SNAGA. Ovde možete videti trenutne raspoložive snage.

4. NUKLEARNI FOND. Ulaganjem novca u ovaj fond, možete razviti nuklearno oružje koje vam kasnije može pomoći ako se nalazite u bezizlaznoj situaciji na frontu. Samo, morate paziti. Ukoliko i suprotna strana ima nuklearke doći će do nuklearnog holokausta. Ako, pak, bacite dve nuklearke, može doći do ekološke katastrofe svetskih razmera i - zbogom Zemljo!

5. PALESTINSKI PROBLEM. Ova opcija vam daje uvid u stanje na Zapadnoj obali. U slučaju da je stanje loše, možete poslati brigadu da „mirno i dostojanstveno" smiri demonstrante. Kada vam na samitu, koji se održava svake godine, zatraže da im date autonomiju, obavezno prihvatite. U tom slučaju ćete dobiti veliku finansijsku pomoć od SAD, dok u protivnom nećete dobiti ni „p" od pomoći.

6. KRAJ POTEZA. Čik pogodite šta ovo znači!

Inače, od protivnika je najjači Egipat, ali ni Sirija nije za potcenjivanje. Liban ćete veoma brzo pregaziti, a i Jordan se



lako gazi. Igru ne možete uvek lako dobiti. Sve zavisi od političke situacije na početku koja je uvek drugačija. Najbolji način da pobedite jeste da prvo (ukoliko to uslovi dozvoljavaju) pokorite Liban, zatim Jordan, istovremeno pomažući opoziciju Egipta i Sirije, i održavajući odnose sa njima na nivou. Pokušajte da sklopite vojni pakt sa Irakom, da biste udruženim snagama lako pokorili Siriju, ako vam zagusti. Evo sada i nekih caka i saveta. NIKAD ne vodite bitku na dva fronta (ovo možete samo sa Libanom i Jordanom). Ako neka susedna država počne da pravi nuklearni reaktor, odmah ga uništite, jer nije baš povoljno da vaši susedi imaju nuklearke. Pomažite opoziciju u Iranu, jer ako on zarati sa Irakom i ima nuklearku, upotrebiće je (što znači kraj igre).

Evo sada i opisa oružja koja možete da kupite. **TEŠKI TENKOVI**: glavno oružje. Ko ima prednost u njima, pobednik je. **LAKI TENKOVI**: imaju manji uticaj od teških. **AVIONI**: možete naći MIG-ove, FALCON-e ili MIRAGE-e. Nemaju baš neki uticaj u igri, a i skupi su. **HELIKOPTERI**: postoje protivtenkovski, koji su veoma korisni, i raketni koji služe za uništavanje neprijateljske žive sile. **SAM SISTEMI**: služe za skidanje neprijateljske avijacije. Napomena: kod privatnika ih možete naći jeftinije nego kod ostalih. **ŠPIJUNSKI AVIONI**: možete kupiti AVAKS-e od Amerikanaca i Britanaca. **BOMBARDERI**: koriste pri napadima na neprijateljske reaktore, fabrike, vojne i civilne ciljeve.

Igra je veoma zarazna, i nikad vam neće biti dosadna, ma koliko joj se puta vraćali. Na kraju dobijete izveštaj o svom mandatu, kao i broj poena. Moj rekord je 390 poena i fašistička vladavina. Tada sam pokorio sve zemlje oko sebe i oborio vlade u svim ostalim zemljama. Ako neko obori ovaj rekord, svaka mu čast. I na kraju, pokažite malo humanosti prema pripadnicima druge vere.

Slobodan Milivojević i Milan Milićević

Platformske igre

B. C. Kid



Ako znate ko je pravio igru Dyna Blaster, znaćete i ko je majstor ovog remek-dela Još jedan uspeh za firmu Hudson Soft

U ovoj simpatičnoj igri vodite malog „bezazlenog" dečkića, koji ime veoma čudne fizičke odlike razmera glava-telo mu je 1.35 To mu omogućuje da lako izađe na kraj se nepoznatim osobama. Stisak njegovog extra-anažnog zubala iznosi 1909 Lb, a ono takođe služi u više svrha Na prvi pogled B C izgleda sasvim umiljato, ali kada se nahrani batacima, menja svoj izgled Njegove psihičke sposobnosti zavise od bića koje drži džojstik i koje, pored zurenje u ekran, može da izvede i ovo

samo pucanje = udarec glavom

gore ili gore+ukoso i pucenje = predivan takmičarski skok, ne u bazen već na pleća svog neprijatelja

Pre početka igre možemo u opcijama odslušati sedam melodija egzotičnih naziva, koje se smenjuju tokom igre Prvi nivo (a ima ih ukupno pet izdeljenih u zone) počinjete u vulkanskom krajoliku Krećete u lude pladormske avanture, u kojima treba malo mućnuti glavom (ne baš toliko kao B C) kako da izađete na kraj a neprijateljem. Ako od kreatura koje ste usmrtili ostene nešto, obavezno to pokupite, jer vam se time povećava energija, koja je predstavljena u vidu tri srca u levom gornjem uglu ekrana Najveća poslastica je ogromni batek Tada B.C ne zna šta će sa svom tom energijom, pa onda poludi i čisti sve pred sobom Na kraju svakog nivoa čeka vas veliko „čudovištance" koje treba savladati da ono ne bi savladalo vas (divnog li otkrića!)

Posle vulkana nailazičete na pustinje, močvare (i već ustaljena fraze), a šta sledi posle toga, otkrijte sami. Ovo je klasična trči-skači-udaraj igrica, koja obiluje superzvukom i još boljom grafikom Verujem da će vas dugo zadržati uz Amigu

I za kraj, igra staje na dve diskete, pa je i „amigaši" mogu bez proširenja uvrstiti u svoju zbirku igara

Dešee Mitrić

Big Nose

Code Mestere je napravio Nosonju (Big Nose) u stilu igrica sa šazdesetčetvorke To je klasična platformska igra sa dosta nivoa, koja ima solidnu grafiku i zvuk

Nosonja je u stvari pećinski čovek naoružen samo toljagom. On ide i bije sve ispred sebe dinosauruse, zmije, šišmiše, ptice, pauke, minidinosaure i šta sve ne. Uz put sakuplja živote, koske (bonuse), kamenje za gađanje i sl.

Pre početka igre dobijete mapu i lokaciju gde se Nosonja nalazi Igru počinjete u šumi, na čijem kraju vas čeka veliki diplodokus Drugi nivo je u močvari, treći opet u šumi, četvrti u grotlu vulkana, peti ponovo u šumi, a na šestom nalazimo Nosonju kako iznad glave vitla toljagom kao propelerom To mu omogućava da leti iznad mora i uz put izbegava kitove, sabljarke i druge morske živuljke koje iskaču iz vode

Na kraju svakog nivoa čeka vas velika praistorijska životinja Tajna mesta za automatski prelazak na sledeći nivo nalazite ako

– za prvi nivo skočite u rupu sa koskom

– za drugi nivo skočite iznad prvog panja

– za treći nivo skočite u rupu drugu po redu

– za četvrti nivo skočite pravo dole sa najviše platforme koja je najbliža startu

– za peti nivo skočite na kosku u rupi

– za ostale nivoe - pomučite se sami!

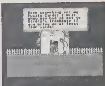
Kod ove igre kontakt sa neprijateljem odnosi život, osim ako posedujete kamenje (umesto života izgubićete kamenje) Nosonja svojom toljagom udara stene i one se raspadaju. Pri tome iz njih se pojavljuju predmeti ili događaji koji mogu da vam budu korisni ili štetni Zapamtite gde se nalaze stene od kojih u daljoj igri imate koristi, i udarajte samo u njih

Igra je dosta jednostavna, tako da je preporučujem mladim igračima I za kraj, prednost joj je što staje na jednu disketu i može se igrati sa 512 KB

Ivan Astić



McDonald's Land



Živela jednom dva dečaka koji su obožavali Rap muziku Da bi se međusobno razlikovali, jedan odluči da bude belac a drugi crnac (nisam rasista) E, pa lepo, živeli oni mirno i spokojno, sve dok jednog dana nije došao njihov prijatelj, klovn, i zamolio ih za uslugu Da, klovnu su ukrali čarobni šešir, pa više nije mogao da zasmejava decu Pošto su i naša dva junaka bila vrlo tužna zbog toga, odlučili su da mu pomognu

Tada vi krećete u akciju U potrazi za čarobnim kartama treba da pretražite ceo McDonald Land koji se sastoji iz više malih teritorija (federalnih jedinica koje se spremaju za autonomiju) Karte ćete lako prepoznati jer su čisto crvene i imaju znak McDonald-a Obično svaka tabla ima po jednu kartu, a postavljene su na najvišoj platformi, u najdubljem ponoru, i sl. Klovn će tražiti četiri karte a kada ih pokupite odnesite ih u njegovu kućicu Nikada ne kupite više karata nego što je tražio, jer vam se neće priznati Ako mu posebno odnesete dodatne dve, dobićete život Klovn će vam pokazati put za sledeći nivo, gde vas srdečno dočekuje ptičica koja je takođe ostala bez svojih magičnih karata Naravno, vi treba da ih donesete. Zatim idete do ljubičastog (?!) tipa, pa do krezubog dečaka, naučnika, na Mars do marsovca i, na kraju, do lopova Uz put ćete nailaziti na zlatna slova „M" Kada ih pokupite sto, igraćete bonus nivo gde možete dobiti pet-šest života Bonus nivoi su u obliku cibzera i mogu se sresti i na običnim tablama Života ne bi trebalo da vam nedostaje, jer ih možete pokupiti ponavljanjem one table na kojoj ih ima dosta (kod ptice 6. tabla).

Igru krasi divna grafika, odlična muzika i glatko skrolovanje Da bi uživanje bilo veće, možete se igrati sa prijateljem (vi vodite jednog, a on drugog dečaka) Za ovu igru trebaće vam jedna disketa i dobar džojstik

Damir Meštrović & V. D.

Strategije

Exodus 3010

„Februar 3009. Zemlje će biti uništene u bližoj budućnosti. Ogromni svemirski brod biće izgrađen..."

Da, ovako počinje uvod u ovu fantastičnu igru. Naravno, ideja o katastrofi koja uništava Zemlju i grupi ljudi koji su spašeni i spremni da izgrade novu civilizaciju, ne predstavlja ništa novo. Ali, postoji toliko mnogo stvari koje ovu igru izdižu skoro do savršenstva, pa se ta sitnica oko ideje može zanemariti.

Mnogi od vas su, verovatno, uživali u igrama Millenium 2.2 i Deuteros. Te i slične igre su za nekoga, pretpostavljam, bile savršenstvo bez mane. A sada, evo igre koja će srušiti i Deuteros i Millenium 2.2 i Starflight (za ovo neko nije ni čuo) i Warhead i Elite. Zašto? Zato što se radi o odličnoj mešavini svih ovih igara. Radi se o igri koja će postati legenda.

Kako saznajemo iz uvoda, na Zemlji je došlo do egzodusa (totalno uništenja svega živog), ali je izgrađen ogromni svemirski brod u kojem ljudi, zamrznuti, putuju ka svom novom svetu. No, nije sve tako jednostavno. Posle nekoliko godina putovanja pali se alarmni sistem. Kompjuter vas obaveštava o vanzemaljskim radio-talasima tražeći da preuzmete komandu nad matičnim brodom. Vaš zadatak je da svemirski brod „Starlight" dovedete do planete Mrynn, po mogućstvu u jednom komadu. Na vašem dugom putu srešćete razne rase vanzemaljaca sa kojima ćete morati da pričate, trgujete ili se borite. Tu su takođe i asteroidi, NUll-k sektori i ostale gluposti koje mogu da budu ogroman problem. Polako, idemo redom.

Vaš brod je opremljen fabrikom i laboratorijom. Fabrika je najvažnija. U njoj proizvodite sve ono što će vam biti potrebno. To su svemirski lovci, njihovo oružje i oprema. Oni su, u stvari, ključ cele igre, jer bez njih je matični brod nemoćan, i igri je kraj. Postoje tri vrste lovaca. To su: Blue-Giant Fighter, Red-Arrow Fighter i Black-Phantom Fighter. Ove tri vrste, osim što se razlikuju po izgledu, razlikuju se i po svojim karakteristikama. Tako je Giant najveći i može poneti najviše tereta, ali je zato spor i veoma inertan. Arrow je brz i okretan, ali ne može poneti mnogo. A Phantom je spoj između prethodna dva. Ubedljivo je najbolji, poseduje maskirni sistem, ali postoji jedna sitnica koja može izazvati neprijatnosti. Phantom je, naime, ilegalna mašina zabranjena zakonom. Zbog njega možete doći u sukob sa svemirskom policijom. Naravno, ako imate dva ili tri Phantom-a teško će vas neko pobediti, ali ipak budite oprezni. Na početku možete graditi samo Blue-Giant Fighter-e. Kako budete napredovali u igri i sakupljali sirovine, moći ćete graditi i ostale. Lovaca možete imati maksimalno deset. Arsenal kojim možete opremiti svoje ljubimce je šarolik i sastoji se od više vrsta raketa, lasera, mina itd. Nemojte stedeti oružja, jer ste vi taj koji će, kad dođe do borbe, ponekada, preuzeti kontrolu nad nekim lovcem i pokazati neprijatelju šta ste naučili u Warhead-u i Elite-i. Osim za borbu, lovci mogu služiti i za sakupljanje objekata koji plutaju svemirom. To mogu biti asteroidi, kanisteri sa tovarom, svemirska riba (?) i galaktička ptica (??). Predmet uzmete tako što ga nanišanite, priđete mu i, kada ste dovoljno blizu, pritisnete „T". Tako aktivirate TRACTOR BEAM (vučni zrak, poznat iz serije „Zvezdana staza-nova generacija") i predmet je vaš. Laboratorija je, takođe, veoma korisna. Neki predmeti se prave kombinacijom druga dva (ili tri). Npr., crveni laser se pravi od sivog lasera i rubina. Da biste došli do plana za konstrukciju crvenog lasera, morate prvo u laboratoriji isprobati reakciju između sivog lasera i rubina. Možda zvuči zamršeno, ali u suštini je veoma jednostavno. Svemirski brod, kao i svaka druga mašina, može da se pokvari. U stvari, do kvarova dolazi na jednom od više mehanizama od kojih svaki obavlja određenu funkciju u brodu. Tako, recimo, ako vam se pokvari proizvodni robot i kompjuter koji kontroliše oscilator, nećete moći ništa proizvoditi (logično). Naravno, svaki kvar je moguće otkloniti. Za taj posao, potreban je određeni materijal ili određeni deo. Npr., oscilator se opravlja pomoću plutonijuma. No, na stranu sve ovo. Sada dolazimo do, verovatno, najzanimljivije stvari u celoj igri. Radi se o vanzemaljcima. Rekao sam već da sa njima možete pričati, trgovati, a ponekad se i boriti. Postoji više rasa i svaka je različita, kako po fizičkom izgledu tako i po načinu razmišljanja. Ima ih desetak i to:

Rondons: ubedljivo najluđa, najsimpatičnija i najglupija rasa. Tokom skoro cele igre prati vas jedan tip koji pokušava da postane pirat. Svaki put kad ga sretnete traži da mu pomognete u rešavanju nekog od tri testa. Kada poslednji put bude tražio da mu pomognete, i sami ćete zaključiti da se radi o totalno imbecilnim bićima.

Hundragunes: rasa koja je osnovala piratsko udruženje. O njima ne bih donosio neke posebne zaključke, s obzirom da ćete ih sresti tri ili četiri puta.

Vampiras: ludi su koliko i Rondoni, ako ne i ludi. Poseduju veoma razvijenu tehnologiju, koja se ogleda u veoma moćnim ratnim brodovima. Nije preporučljivo ulaziti u sukob sa njima.



Mesianians: bića koja govore latinu i samo latinu. Ako vam ponude pomoć, prihvatite je. Jedina rasa koja mi je bez velike rasprave ponudila pomoć.

Oziranians: bavi se pretežno trgovinom. Imaćete priliku da se jednim od njih odigrate partiju pokera. Bave se i ribarstvom (mislim na svemirske ribe). Opasni su ako ih ima u velikom broju.

Krivonians: takođe trgovci, ali za razliku od Oziraniana, više se bave švercom. Veoma su koristan izvor planova za nova oružja. Imajte u vidu da ćete posle skoro svakog susreta sa njima naletati na svemirsku policiju.

COPAN Space Police: strašno su nezgodni i dosadni. Sa njima nikada nisam ulazio u sukob. Budite pošteni i neće vam praviti probleme.

Drakonians: sa ovima sam se stvarno namučio. Zašto!? Zato što ne govore standardnim galaktičkim jezikom (engleski), već pričaju DrakeliX (!?) ili tako nekako. Stalno blebeću nekakve gluposti (BleBRfax) o tome kako love Vampirase, i kako će ih uništiti svojim moćnim brodovima. Kada ponude isprobavanje lasera na vama, uvidećete da svaki vaš srednje opremljen lovac može uništiti tri njihova.

Meteorers: pojavljuju se tek u poslednjoj etapi igre. Nastanjuju oblast bogatu raznim korisnim materijalima. Prilično su ravnodušni.

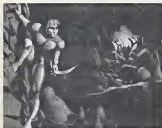
Bića iz četvrte dimenzije: veoma nezgodna. S obzirom da mi vidimo stvari u tri dimenzije, oni i njihovi brodovi su nevidljivi za nas. Postoji sprava koja ih može učiniti vidljivim, a planove za nju ćete nabaviti od Ozirania.

Ovo je sve što se može reći o ovoj genijalnoj igri. Verovatno ste već i sami zaključili da je morate nabaviti. Zauzima samo dve diskete. Za kraj, imam jednu molbu. Ako neko otkrije kako se uzimaju predmeti iz NUll-k sektora i minskih polja, neka javi redakciji.

Pavle Vukadinović

Arkadne igre

Assassin



Zli Midan, tiranin najvišeg reda, nalazi se skriven duboko u svom podzemnom akloništu. Ujedinjene sigurnosne snage zahtevaju prestanak njegove vladavine. Za to je potreban jedan čovek. Taj čovek ste vi.

Ovako počinje još jedna u nizu fenomenalnih igara firme Team 17. Nalazite se u ulozi plaćenog ubice koji, naoružan samo bumerangom, prolazeći kroz pet nivoa (misija) treba da pronađe tiranina Midana i da ga eliminiše. Igra ima sve što odlikuje Team 17-ove kreacije: pozadinu urađenu u 32 boje, izvanredne zvučne efekte i glasove koji vam daju informacije u toku igre.

Na početku igre određujete:

– da li ćete igrati jednostavan, normalan ili težak nivo (ako odaberete jednostavan nivo, igraćete samo prva dva)

– da li ćete sami birati poboljšanje bumeranga, ili će vam ga odrediti kompjuter (ako ga menjate sami u toku igre gađajući poboljšanje, ono će se menjati i možete uzeti koje želite)

– broj života (1, 3 ili 5)

U toku igre možete skupiti razna poboljšanja i oružja. Od poboljšanja možete naći:

– usta (glas koji vam govori kuda da idete)

– novčić (mogućnost nastavka na nivou na kojem ste stradali)

– život

– zvezde (bonus)

Od poboljšanja za bumerang možete uzeti snagu (krug sa slovom P), veći domet (L), brzinu (S), raspon (W) i ekstrabumerang (E).

Od oružja možete pronaći: robote šetače, mine, toplotne rakete, plamenu oluju, plameni put i zvezdanu eksploziju (ovo poslednje dobijate kada skupite 50 zvezda). Sva oružja koristite se držanjem dugmeta FIRE.

Igru počinjete kada vas helikopter spusti. Cilj ove misije je da se pronađe tajni ulaz u Midanovo skloniště. Saveti za ovaj nivo: rotvajlera se oslobađate držanjem FIRE i brzim okretanjem džojstika u krug. Možete se penjati po drveću, granama, platformama i sl. Na granu za koju ste zakačeni penjete se brzim povlačenjem džojstika gore (ovo važi za sve nivoe).

Cilj druge misije je da pronađete i uništite mehanoid. Saveti: uništavajući sanduke na kojima se bumeranzi zaustavljaju, dobićete poboljšanje. Mehanoida uništavate gađajući ga u glavu. Ne dozvolite da vas on zaglavi u ćošak. Kad već budete blizu ćoška, prođite ispod mehanoida u trenutku kad on skoči.

U trećoj misiji imate za cilj da pronađete kompjuter važan za ispaljivanje raketa. Savet: izbegavajte kiselinu.

U četvrtoj misiji treba da uništite bio-mutanta koga su stvorili Midanovi genetičari (po mogućstvu i genetičare). Savet: idući desno na zemlji naići ćete na zatvoren prolaz. Proći ćete kroz njega držeći FIRE i povlačeći džojstik dole.

Na kraju vas očekuje peta misija u Midanovom lavirintu i obračun sa ovim tiraninom. Ovo neću opisati da vam ne bih kvario zadovoljstvo. Takođe vam nisam opisao protivnike po nivoima, jer je zanimljivije da ih sami otkrivate (na svakom nivou su različiti). Igra zahteva dve diskete i proširenje memorije. Pravi igrači moraju obavezno u svoju kolekciju da uvrste Assassin.

Ivan Astić

Lethal Weapon

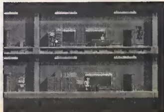
Ocean je već svima dobro poznato ime. Ništa manje poznat nije ni film „Smrtonosno oružje" (I, II, III). Bilo je samo pitanje vremena kada će se pojaviti istoimena igra.

Igra je podeljena na četiri dela, odnosno misije. Prva, druga i treća misija su manje ili više vezane za dešavanja u filmovima, a četvrta je strogo poverljiva. Na početku možete birati samo između prve tri misije. Moguće je birati i između dva glavna junaka. Grafika i zvuk su veoma lepo urađani, a izvođenje je slično kao u Hudson Hawk-u.

Lik koji vodite može da se vere po užetu i banderama, skače i puca. Imate ograničenu municiju, ali ne treba je štedeti s obzirom da je skupljate na skoro svakom koraku (pogotovo u prvom nivou). Na početku svake misije imate po tri života od kojih je svaki predstavljen energijom. U toku igre možete obnavljati energiju (skupljajući mala srca) i skupljati živote (velike srca). Moguće je pojačati snagu oružja skupljajući pištolje. Postoji nekoliko vrsta neprijatelja i za svakog je potreban određen broj pogodaka da bi se smirio. To su: tipovi koji vas bodu noževima, dinamitaši, bacači noževa, tipovi sa bacačima plamena ili lanserima raketa i tipovi sa pištoljima. Protivnici u svakoj misiji drugačije izgledaju. Takođe se i pojavljuju na različite načine (iskaču iz vode, skaču sa plafona, izlaze iz sanduka i buradi...). Na kraju svake misije vas čeka BOSS koga i nije naročito teško savladati.

Igra bi se mogla svrstati u platforme, iako ima dosta pucanja. Svi koji su igrali Hudson Hawk, uživaće i u Lethal Weapon-u. Ostali bi takođe mogli da je nabave. Dobro dođe za opuštanje posle neke teške strategije ili avanture.

Pavle Vukadinović



Strateške simulacije

Reach For The Skies

„Bandits at 8 o'clock are closing behind us. He is going down!"

Pogadete, a možda i ne, da je reč o borbi aviona. Tačnije, asova iz Drugog svetskog rata. Od 1940. do 1945. nije bilo daljinski vodenih raketa, niti sedišta koja su automatski izletala iz aviona kad bi bio pogodan i sl. Borba na nebu su više podsećale na dvoboje, nego na ratovanja. Programeri Virgin games-a i Rowan Production-a smeštaju nas u Drugi svetski rat, da kao piloti R A F-a (Royal Air Force) ili Luftwaffe-a (ioši momci) zaslužimo svoje mesto u istoriji avijacije.

Reach for the skies predstavlja vrsnu simulaciju za koju su potrebni brzi refleksi i dobra orijentacija. Na samom početku birate da li ćete se prijaviti u R A F ili Luftwaffe. Misije se razlikuju i po tipu aviona kojim letite, a interesantno je da su iste opcije različito predstavljene. Ako ste pilot R A F-a, pošto ste upisali ime i šifru po kojoj će vas zvati, dobijate mogućnost izbora: Practice, Controler i Pilot. Ako izaberete Practice, ne možete birati misiju koju ćete letati, odnosno dobijete samo jednu misiju koju treba završiti. Pilot vam omogućava da birate između četiri misije i to: Convoys - treba zaštititi konvoj od nastojanja Nemaca da ga bombarduju, Eagle – opet treba odbiti bombardere, ali ovaj put njihov cilj su aerodromi. Eagle Eyes - Luftwaffe namerava da bombarduje radare kako bi srušilo radarski sistem za rano upozoravanje. Vi, naravno, treba da ih sprečite u tome. Blitz - ovaj put su na meti sve fabrike, rafinerije i ostala postrojenja. Vi ste jedina prepreka bombarderima na njihovom putu ka cilju.

Pošto ste izabrali misiju, pojavljuju se uputstva o tome šta treba da uradite, broju aviona u vašoj eskadrili i sl. Kad ste i ovo završili, dobijete spisak eskadrila na obližnjem aerodromu, podatke o tipovima aviona i njihovim ciljevima. Birate da li ćete presretati ili nadgledati i, najzad, polećete. Na različitim misijama postoje različite opcije. Ako ste na početku izabrali Controler, dobijate mapu sa svojim položajem, položajem neprijatelja i još statistike. Na mapi je potrebno odrediti ciljeve vaših eskadrila. Ako škljocnete na neku od tačkica na mapi koje predstavljaju vaše i neprijateljske jedinice, dobijate podatke o brojnosti, moralu, oštećenosti, kao i o ciljevima (ova primesa strategije u mnogome doprinosi lepoti igre). Nakon toga birate svoju eskadrilu „Take off", i borba može da počne.

Ako ste, pak, odabrali da budete pilot Luftwaffe-a, procedura prijavljivanja i biranja misija je indentična onoj prethodnoj. Čak su i same misije iste, s tim što ovaj put vi napadate (uopšte u celoj igri Englezi se brane, a Nemci napadaju. Ako odaberete R A F upravljaćete spitfajerom ili nekim drugim lovcem, dok u slučaju da izaberete Luftwaffe upravljate bombarderom). Ova razlika (što napadate) omogućava vam malo više kreativnosti ako ste izabrali Controler. U prevodu, kad određujete mete svojim eskadrilama možete birati broj napada, način napada, a možete čak obezbediti i pratnju svojim bombarderima, kao i formaciju u kojoj će vas lovci štititi. Opet birate svoju eskadrilu i počinje napad.

Posle svake završene misije, pojavljuje se Debriefing koji sadrži sledeće opcije: Photographs: pojavljujete se u projekcionoj sali i možete posmatrati slike iz svoje misije, ali samo ako ste uključili opciju Photograph (za to vam je potrebna posebna disketa). Video: pomoću ove opcije možete još jednom odgledati svoju misiju. Ove misije možete snimati i učitavati. Progress Report: statistike o broju oborenih aviona, moralu, časovima provedenim u vazduhu i sl. Combat Report: još statistike, ali ovaj put o uspešnosti misije. Aces: liste najboljih pilota. Next day: sasvim jasna opcija. Počinjete novi dan.



Komande za lovce i bombarder su skoro iste, npr:

=:	dodavanje gasa
-:	oduzimanja gasa
A:	autopilot
M:	mapa
F:	dižete i spuštate zakrilca
3,4,5,7,8	pogledi iz aviona
6	pogled iz kabine
0:	drugi mitraljez kod bombardera
Z:	prvi mitraljez kod bombardera
F5,F6,F7,F8,F9	pogledi na avion izvana
F1,F2	približavate i udaljavate avion kada ga gledate izvana
1,2:	horizontalno i vertikalno rotiranje, takođe kada gledate izvana na avion
S:	uključuje/isključuje zvuk
F10	interesantna komanda koja vam daje još opcije za prekid misije, podešavanja parametara igre i mnoge druge manje-više korisne opcije
I:	informacije

Reach For The Skies predstavlja simulaciju koja s pravom zauzima tri diskete. Iskreno vam je preporučujem. Igra možda pomalo podseća na Knights Of The Sky. Čak je i cilj isti: postati as asova, i pobediti u ratu. Međutim, sada se borite u Drugom svetskom ratu, što ovu simulaciju čini pričom za sebe. Grafika je 3D vektorska, a tokom leta povremeno možete čuti i digitalizovan govor. Zato: „Jump in the cockpit, and start up the engines!"

Vladimir Vodelov

Svemirske simulacije

Wing Commander

Imam čast da vam (najzad) predstavim Wing Commander I, Amiga version by...

Možda zvuči suludo i nestvarno, ali tako je. Posle toliko vremena, ova legendarna igra koja se već proslavila na personalnim kompjuterima, konačno se pojavila i za našu prijateljicu. Bilo je i vreme. Igra je fenomenalna i u mnogome naprednija od ostalih simulacija sličnog tipa. Ima toliko novina koje se tiču brodova i ostalih „sitnica", a sve to na samo tri diskete. Ja sam, najkraće rečeno, ODUŠEVLJEN. Ima toliko stvari da se kaže, pa najbolje da krenemo od samog početka.

Prvo da se podsetimo nekih istorijskih činjenica. Davno, pre mnogo godina, jedno od malobrojnih inteligentnih bića na ovoj planeti došlo je na ideju da napravi igru u kojoj će igrač biti svemirski trgovac (pirat, švercer,...). U toj igri prvi put smo se sreli sa simulacijom svemirskog broda i događajem u svemiru. Igra je postala legenda, a zvala se (i verovatno se još uvek zove) Elite. Usledile su mnoge, manje ili više uspešne, varijacije na ovu temu (StarGlider, Federation of Free Traders itd.). Dosta vremena je prošlo dok se konačno pojavio WarHead. Oko četrdeset misija, više vrsta brodova... Igra je hit i dan-danas. U približno isto vreme, na PC-u se pojavila igra po imenu Wing Commander. „Ništa posebno", mislili smo. Ali, kada je igra dobila više nego dobre ocene i kada se pojavio nastavak, shvatili smo da to baš i nije nešto svakidašnje. Kao protivudarac, na Amigi se početkom ove godine pojavio Epic, Oceanovo remek-delo. Prvi put se srećemo sa bitkama velikih flota, u stilu filma „Povratak džedaja". Za neko kraće vreme ova igra nas je potpuno zadovoljila. No, svi smo znali da će se kad-tad i Wing Commander pojaviti na Amigi. Čekali smo i čekali, a bogami i dočekali.



O čemu se radi? U dalekoj budućnosti, širom galaksije, vodi se rat između ljudi i mačkolikih Kilrathia. Vi ste, kao mladi poručnik, nalazite na teškoj krstarici „Tigers claw", na samom početku svoje karijere. Vaš cilj je da živi završite nekih tridesetak misija, sakupljajući na put odlikovanja i unapređenja.

Dok se nalazite u krstarici, možete trenirati svoje letačke sposobnosti na automatu u baru ili pričati sa prisutnim kolegama. I trening i razgovor mogu biti jako korisni. U baru se takođe nalazi tabla na kojoj možete videti koliko je koji pilot uništio neprijatelja i na kojem se mestu vi nalazite po tom pitanju. Kada ste završili, izađite iz bara i idite u salu za sastanke. Tu dobijate brifing sličan onoma u ThunderHawk-u i već možete krenuti u svoju prvu patrolnu misiju. Sam naziv igre govori da komandujete nekome, što znači da ne letite sami. U mnogim misijama, kao i u prvoj, prati vas devojka sa kodnim imenom Spirit. Vi postajete vođa grupe Alfa u eskadrili KILLER BEES. Lovac, kojeg vozite, na početku je opremljen sa dva lasera i tri rakete. Priznaćete da je to relativno jadan arsenal, ali, samo mirno! Sa višim činom dobićete i bolji brod, a samim tim i teže misija. U toku bitke (takođe i van nje, ali to je manje važno) javlja se jedna novina. Putem radija možete izdavati naređenja svom pratiocu ili pratiocima. To mogu biti naredbe za napad, izgradnju formacije, povratak u bazu itd. Poruke je moguća slati i neprijatelju. Radi se, naravno, o uvredama na koje će vam protivnički piloti nekada i odgovoriti. Kilrathi imaju nekoliko vrsta brodova, a u početku ćete se najviše sretati sa tipom Drathi (ili tako nekako) koji je, bar meni, najlepši. U prvih nekoliko misija protivnički lovci vam i neće predstavljati tolike probleme koliko asteroidi. Može se desiti da posle pet uništenih neprijatelja, na povratku u bazu, naletite na asteroid i izgubite svoj jedini život. Brodovi i ostali objekti u igri nisu nacrtani u vektorskoj grafici, što ih čini mnogo lepšim nego u ostalim sličnim igrama. Pored toga, tu je i melodija koja je različita od misije do misije, a za vreme događaja menja se u zavisnosti od situacije. Igra je veoma teška, ali to je ono što je čini još privlačnijom. Takođe, ima i zanimljivih pojedinosti kao što je npr. vaša sahrana. Tužno je to što sam se je više nagledao toga nego završetaka misija.

Ali, na žalost, sva ima svojih mana, pa tako i ova igra nije baš savršena. Brodovi su, kao što rekoh, veoma lepo nacrtani. Ali čim vam priđu bliže, do izražaja dolazi „kockasta" grafika koja je, verovatno, posledica smeštanja tako puno podataka na tako malom prostoru. Ipak je original pravljen za PC, a svaki PC ima hard-disk. No, ove sitnice se mogu zanemariti jer, kao i obično, tu je toliko dobrih stvari koje je zasenjuju.

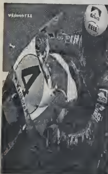
Igru obavezno nabavite. Greh je ne igrati nešto takvo. A zaraznost i dobra zabava su zagarantovane samim tim što je igra već jednom postala megahit.

Pavle Vukadinović

Simulacije vožnje

Road Rush

Igrate se uz vašu omiljenu simulaciju vožnje. Još nekih 500 metara do cilja koje bi vaše moćne mašine prešle za tili čas, ali vas udari superničko vozilo i gubite prvo mesto neophodno za plasman. U takvim situacijama proklinjete programera što nisu napravili igru u kojoj bi mogli da vozite i „skrešete" svoje supernike sa njihove putanje. Ako su vas ovakvi problemi ikad mučili, onda je Road Rush prava igra za vas.



Vi ste motorista koji se takmiči u nezvaničnoj ligi „amatera". Trkate se od mesta do mesta, po stazama koje dobijaju ova imena: Grass Valley, Sierra Nevada, Pacific Coast, Redwood Forest i Palm Desert. Na samom početku igre tasterom F1 možete namestiti da li će voziti jedan ili dva igrača (mana je u toma što se ne trkaju u isto vreme, već jedan po jeden). Tasterom F2 uključujete i isključujete muziku, a sa F3 upisujete svoje ime i (po želji) šifru. Pomoću F4 i F5 birate način upravljanja (moja preporuka je Control Method 1). Trku možete prekinuti pritiskom na F10. Tada sa F1 možete videti tabelu najboljih, a pomoću F3 (pod uslovom da imate para) možete kupiti jači i bolji motor, npr. Ferruci 850, Panda 750, Kamikaza 750 ili Diablo. Pošto ste odabrali jednu od staza, trka počinje. Startujete kao poslednji, a cilj vam je naravno da budete prvi. Kao nagradu za svoj plasman dobijate novac. Ekran je podeljen u dva dela. U gornjem, većem, odvija se igra, a u donjem (manjem) nalazi se kontrolna tabla koja vam pokazuje energiju motora, vas i najbližeg suparnika. Tu je i vreme, vaše mesto i dva retrovizora. Protivnici će tokom trka nastojati da vas udare, ali ni vi im nećete ostati dužni. Možete ih udariti rukom (pucanje+pravac) ili nogom (nadole+pucanje). Ovaj nesportski način ponašanja je ono što čini ovu igru interesantnom. Pored vaših protivnika, smetnje na putu su i automobili protiv kojih ste (na žalost) bespomoćni, kao i obavezni saobraćajac na motoru kome se ne sviđaju ove trke pa nastoji da vas uhapsi. To će mu uspeti jedino ako se slupate njemu pred nosem. Tada prekidate trku i gubite deo love, pošto morate da platite kauciju. Krivine nisu naročito oštre i ne predstavljaju problem. Možete čak komotno voziti motor pored puta, pod uslovom da ne pokupite koje drvo ili nešto slično. Kad padnete s motora često će vam se desiti da motor ostane iza vas, a vi odletite koji metar dalje. Tada treba trčati do motora, a ako vam se to ne dopada možete otrčati i do cilja (pod uslovom da vas policija ne uhapsi zbog brzog trčanja?!). Ovi detalji su smešni, ali osvežuju atmosferu igre. Na kraju svake trke pojavljuju se podaci o prvoj trojici, kao i o količini novca koju ste osvojili ovaj put.

Road Rush nije nešto naročito. Grafika i zvuk su solidni, a ni animacija nije loša. Ipak, ova (ne)sportska simulacija vožnje predstavlja odličnu zabavu i zato je vredi igrati.

Vladimir Vodelov

Arkadne igre

Santa's Xmas Caper

Da li ste ikad, dok ste primali novogodišnje poklone, razmišljali o tome kako je teško biti Deda Mraz? Zamislite samo broj poklona koje treba podeliti za samo jednu noć. Pa sve opasnosti kroz koje treba proći da bi se stiglo do cilja. Osim toga, ne zaboravite da su današnji krovovi puni televizijskih, satelitskih i ko zna kakvih antena! Ako se upustite u dublje razmišljanje, doći ćete do zaključka da je lakše biti ruder nego Deda Mraz. U svakom slučaju, ova platforma koju dobijamo od Zeppelin Games-a staviće vas u ulogu ovog simpatičnog starca koji je ulepšao sve naša novogodišnja slavlja.

Cilj igre je da kroz sedam nivoa raznesete novogodišnje poklone. Nemojte misliti da je to tako lako. Brojni parfemi (?), pingvini, pečene ćurke-helikopteri i ostala ametala će nastojati da vas spreče u tome. Deda Mraz ne bi bio to što jeste da je potpuno bespomoćan. Njegovo oružje su grudve kojima zaledi sve protivnike na neko vreme. Snega, hvala Bogu, ima na sve strane, pa nećete ostati bez municije. Inače, svaki dodir sa protivnikom je fatalan i tako ostajete siromašniji za jedan od života koji su prikazani u donjem delu ekrana (zajedno sa brojem osvojenih poena i brojem poklona koje treba raznsti). Da biste prešli sledeći nivo, potrebno je razdeliti (tačnije pokupiti) određeni broj poklona. Po nekom nepisanom pravilu, ti pokloni se nalaze baš na najnepristupačnijem mestu. Uz put možete kupiti nekakve staklene kugle koje vam daju besmrtnost na neko vreme, ili glavu Deda Mraza koja vam daje nagradni život. Na prvom i petom nivou se verete po krovovima kuća (nigde antene?), a možete se penjati i po banderama. Ovo su ujedno i najteži nivoi. Ostali nivoi su urađeni u stilu James Bond-a ili, što znači da se šetate po tortama, kolačima, čokoladama, betecima i ostalim dekoracijama. Savet: ne igrajte ovu igru praznog stomaka. Muzika koja vas prati tokom igre je tipična novogodišnja, i izuzetno doprinosi atmosferi.

Igra je pre svega slatka i izuzetno miroljubiva. Naprosto smiruje. To što igra ima samo sedam nivoa ne treba uzeti za manu. Očigledno je da su programeri namerno napravili laku igru koja bi bila pravi novogodišnji poklon. Verujte, uspeli su: igra je izuzetno zarazna, a činjenica da nije preterano teška čini je još primamljivijom. Poslednjih tri i po sata ste igrali vašu omiljenu avanturu. Sad ste već umorni, snimate poziciju i startujete novu igru. To je, naravno, Santa's Xmas Caper i gle čuda, već posle prvog nivoa se osećate opuštenijim. Do kraja igre ćete pevušiti melodiju koja vas prati kroz igru. Ako mi ne verujete, proverite.

Igra staje na jednu disketu što i zaslužuje. Meni ne preostaje ništa drugo nego da vam poželim sve najbolje u novoj godini!

Vladimir Vodelov

Arkadne igre

CytRon



Duboko u napoznetom Svamiru nalazi sa planets X Stanovit avet bogat rudama i minaralima Radoznala rasa sisara koja sabe naziva ljudima, stigla ja i u laj udaljani dao Svamira Planata X ja odmah privukla pažnju i uskoro ja izgradana prva rudarska kolonija No, kada bi sva bilo tako lapo, ova igra na bi nikada nastala Šta sa dašava? Koloniju au zauzeli, kao i uvak, naprijetaljski raspoložani vanzamaljci i svugda posajali svoja borbana mašina, razna mutante i robota obazbedanja S obzirom na to kakva mogućnoati pruža rudnik na planeti poput ova, ljudi au odlučili da uništa koloniju, zajadno sa glavninom naprijataljskih anaga Ali, da na bi sva bilo tako jednostavno, našao sa nako vaoma uticajan i zatražio da sa pra uništanja apasa što vaći broj zarobljanih kolonista Pošto se za ovaj „prijatni izlet" nija našao ni jadan humanoidni dobrovoljac, zemaljaka vlada ja odlučila da aktivira tajno oružja.

Ovo bi bio uvod u ovu zanimljivu pucačinu, koja inače stiža iz Psygnosis-a. Zanimljiva pucačina!? Zar tako našto postoji? Čini aa da postoji U stvari, ova igra, iako ima puno pucanja, razaranja, uništavanja itd , na bi se mogla svrstati medu sva ta glupa i maloumna imitacija kompjutarskih igara.

Vaš zadatak ja da, u ulozi borbanog robota CytRon, prodeta kroz četiri nivoa kolonija, a posla toga i kroz naprijataljaki kompleks ispod nja Svaki nivo podaljan ja na dva oblasti, a svaka oblast na nekoliko zona. Oblasti ima osam (avaka ja jadan nivo igra), na računajući naprijetaljsku bazu Oblasti au meduaobno, kao i zone, povazana taleportima. Ali, da biste otvorili talaport za aladeću oblast, morata pokupiti odraden broj ljudi Postoja i šifra koja ćeta pronalaziti na nakim nivoima Njihovim unošanjam u odredani tarminal unapređujeta oblasni talaport i on vas, umasto u aladeću oblast, prabacuja u oblast u kojoj sta našli šifru

A aada našto o CytRon-u Radi sa o borbenoj mašini aposobnoj da nosi veliki broj oružja i municija Arsanal ja stvarno šarolik, a popunjaveta ga tokom igre CytRon ja, u stvari, aastavljan iz dva dala (Cyt i Ron) koja aa po potrabi mogu razdvojiti Kada su razdvojani (to sa inača dašava pritiskom na SPACE), jedan aa zatvara u čaličnu čauru, a drugog možeta pokretati Razdvajanja moža biti veoma korisno. Jadini problam ja što aa pri daobi dali i araanal Tako Cyt sa aobom noai laki, teški, industrijski i sonični lasar, a Ron mina i standama, taška i paralizujuće granata Postoja i oružja koja se mogu koriatiti samo dok au Cyt i Ron aklopijani (Tripla Lasar, Vortex Lasar, Clustar Bombs i Haat Saaking Mialles).

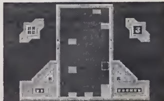
U koloniji postoji mnoštvo tarminala prako kojih možeta promaniti oružja koja tranutno koristita, pogiadati etetus, mapu zona u kojoj sa nalazita, nakada i mapu avih zona u toj oblasti Takoda ja, u nakim oblastima aa alabijim obezbeđanjam podataka, moguća prako tarminala uraditi mnoga, za neprijatalja nazgodna, stvari Na primar, ugasiti svatlo (CytRon vidi i u mraku).

Već na sam pomen imana Psygnosis, zaključuja sa da igra na moža biti loša uradana. Moguća ja i igranja u dvoja, pri čamu jadan kontroliša oružja a drugi vozi Tako, na primar, možeta ići dola, a pucati u lavi gornji ugao Što viša napredujeta, sva više ćeta morati koristiti mozak Tako ća aa na kraju, iz pucačina, CytRon pretvoriti u logičku igru

Pavla Vukadinović

Logičke igre

Zyconix



Evo jedna igrice koja na zahteva nikakvo dodalno pradznanja Spada u kisau zabavnih, a nija Tetris (zamislita!). Sigurno se sećata Clic Clac-a Ovo bi se moglo nazvati njagovim nastavkom Za ona koji na znaju traba složiti kockica ista boja u red vodoravno ili dijagonalno Daluja naivno, ali nije (naročito aa viša boja pri valikoj brzini)

Pra početka igra postoji mani.

1 PL - 2 PL na traba objašnjavati

?. birate džojstik, tastaturu ili miša

Nota birata muziku Jazz, Soul, Rava, Funk ili Dff

Likovi Shazza. igrata aa vramanski ograničenim potazima. Dazza traba očistiti zadate kockica, a onda pucačina. Louis normalni mod Spry. budita brzi, jar sa podloga podiža

Skill birata broj kockica potrebnih da bi red nestao (3, 4, 5 ili 6)

Možeta još i manjati početni nivo (1 do 10).

Kada vam dodu prijatalji, jedan bi obično da buda vozač, drugi komandoa, a treći planatarni diraktor. Da na bi došlo do valika gužve, ubacita im ovu igricu pa naka slažu Važan podatak ja valika zaraznost, 1D kao i 512 KB

Damir Maštrović

Strategije

Conflict Korea

Predstevijemo vem novu strategiju poznete softverske kuće Strategic Simulations Inc , poznetije keo SSI Igre je korek nepred u pravijenju etrategije, e naročito eu pobojšeni grefike I preglednost igre

Scenario se bevi Korejskim ratom koji je počeo 1950 godine U njemu su sa jedne strane učestvoveli Severne Koreje I Kinezi, e ee druge Južne Koreje, Sjedinjene Američke Drževe i trupe nekih evropskih I azijskih zemelje Istorijski, tej rat je počeo jeko ioše po Južnu Koreju Južnokorejci su vrio brzo izgubili veliki deo svoje teritorije Nakon toge, u rat su se umešale SAO iskrcevanjem svojih jedinice se Južnog kineskog mora ne severnokorejsku teritoriju i pritiskom sa juga, izbacile eu Severne Korejce sa zeuzetih teritorija, potiekujući ih duboko na njihovu teritoriju Posle svega, umešale su se kineske trupe koje vraćaju balans snage I aveke etrane ostaje ne svojim teritorijeme ispod i iznad 38 paralele To je kratak opis istorijskih dešavenja da bismo vam pomogli da iskše pratite samu igru

Sam početek nas dovodi do izbore jednog od četiri scenarije, e ukratko ćemo objasniti sveki od njih Prvi scenario THE ORAGON WAKES je prevI istorijski, i po njemu igrajte eko želite da počnete od početka. Drugi scenario je OPERATION CHROMITE On vas uvodi u situaciju kede su jedinice Severne Koreje potisnule jedinice Južne Koreje Treći scenario COLO STELL uprevo je suproten, tj. Južnokorejci su potisnuli Severne Četvrti scenario TOMMOROW'S WAR prikaz je mogućeg sadašnjeg eukobe ove dve protivnike Posle biranje scenarije, u ovom meniju takode podešavete neke paremetre keo što su snege protivnike, broj igreče itd

Kao što sam napomenuo u uvodu, kada udete u samu igru, dočekaće vas prijatno grafičko okruženje Na glavnom ekrenu je prikazan deo mape, e nju ekroiujete strelicama u desnom uglu ekrena. Jedinice su prikazene lepo uredenim simbolime, e oni eu različiti, u zavisnosti koji je tip jedinice u pitanju (pešadije, artiljerije, tenkovi itd) Igre se mišem, kao što je i uobičajeno za ovakve igre Za sveku jedinicu postoje dve statusa koji se dobijaju klikom ne jedinicu, e prikazuju se u status displeju u donjem delu ekrene Prvi status daje samo informacije o jedinici (snege, pokretljivost itd) Drugi nam daje podopcije TACTICAL (služi za pomeranje jedinice), RAIL (prevoz jedinice vozom), SEA (prevoz morem), AIR (pravoz vazduhom) I REPORT Opcije REPORT je veoma bitne, pošto uz pomoć nje dobijamo detaljan pregled jedinica ne tom polju Tu možemo pregledati sastav jedinice i spojiti, ili razdvojiti, odredene jedinice Južnokorejskih jedinica može biti spojeno maksimaino četiri, dok američkih može šest Morate se potruditi da spajate istorodne jedinice kako bi dobili maksimalnu efikasnost i snagu Artiljerijske jedinice u napadu I odbrani mogu dejstvovati I sa jednog polje udaljenosti od protivnika. Takode, imate i tri Pull-Down menija čije opcije su potpuno jasne, pa se ne bih duže zedržaveo objašnjavajući ih

Sveki potez sastoji se od tri faze U prvoj pomerete jedinice, napadete, spajate, razdvajete itd Vazdušni napadi odvijeju se u drugoj fazi, dok u trećoj možemo neke jedinice pomereti eko je ostalo poena za pomeranje U drugom Pull-Down meniju imate opciju Air Operations kojom doiazite do pregleda avio-grupe kojima raspolažete Sve grupe su lepo obradene, sa slikama tipove aviona koji su u sastavu grupe. Svakoj možete zadati napad na zemaljske ciljeve, borbu za prevlast u vazduhu ili čekanje (što vremenom može povećati karakteristike grupe) Vrio bitno za deo operacije u vazduhu je i vreme koje je predstavijeno lepom ikonicom u desnom kraju ekrene U zavisnosti od toge da li je vreme dobro ili loše, morete prilagoditi napade svoje avijacije, jer sa lošim vremenom opade i snage napade vaše avijacije



Što se tiče taktike, zadržaću se samo na prvom istorijskom scenariju, druge rešavajte sami Postavičemo se u ulogu južnokorejskih I američkih trupa. Na početku eu severnokorejske jedinice mnogo jače i potisnuće vaše, e poneku od njih i uništiti Zato svoje jedinice morete povući dublje u svoju teritoriju U meduvremenu stiže pojačanje trupe SAD I ostalih saveznike, tako da pažijivim razmeštajem možete perireti severnokorejskim jedinicama Uspostavljanjem kakvog-takvog balanse snage, možete pokušati sa isterivanjem protivničkih trupa sa svoje teritorije Kada napadete protivničke jedinice nastojte da vaše snage u napadu bude bar duplo veće, kako biste uspeli da potienete protivnike. Vremenom bi trebalo da protivničke jedinice potisnete do granice Kada nastavite da ih potiskujete dublje u njihovu teritoriju, umešaće se kineske trupe One imaju veome veliku snegu i vrlo teško ćete izaći sa njima na kraj Zato se potrudite da, dok potiskujete severnokorejske trupe, imate što manje gubitke kako biste mogli da se što većim snagama udete u borbu sa Kinezima Najbolje je da većinu svojih snaga koncentrišete na jednom krilu i da tako pokušate da elomite otpor protivnike, polako ga zatvarajući u klešte Svoju avijaciju koristite tako da napadete one protivničke jedinice koje imaju najveću snagu i koje vam predstavljaju najveću pretnju

Pokretljivost jedinica razlikuje se u zavisnosti od polje na kojima se nalazite Najveće je na putu, e najmanje pri forsiranju reke

Programeri SSI-a eu napravili odličnu igru koja će sve ljubitelje strategije držati dugo za računarom Igre dolazi na dve diskete I zahteva proširenje memorije na 1 MB

Oleg Hrustić

Arkadne avanture

Curse of Enchantia



Verovatno znate za Secret of the Monkey Island 2 igre koje je bez premca perfektne, uključujući grafiku, zvuk, čak i ideju. Ali (uvek ono sudbonosno „ali"), zbog velikog broja disketa na kojima se isporučuju, ova igra nije postale toliko popularne. A da li ste igrali Hook? Avantura na isti fazon, ali na tri puta manje disketa. Međutim, i ovaj put imamo zamerku, jer grafika i zvuk nisu toliko dobri kao u Monkey Island-u. A da li ste igrali Curse of Enchantia? Niste? E, pa šta da vam kažem, ova igra prevazilazi sve svoje prethodnike. Ne verujete? Da li ćete verovati ako kažem da ima triput bolju grafiku od Monkey Island-a, a staje na triput manje disketa? E, ako i sada među vama, dragi čitaoci, ima nevernih Toma, ostaje vam jedino da se lično uverite. Ali, i pored toga donekle ću vas uputiti u igru.

Igra počinje u tamnici. Vlažni debeli zidovi sa kojih kaplje voda, pacovi se šetkaju unaokolo, a vi vezani, i to sa nogama nagore (vrlo nezgodan položaj, zar ne?). U takvoj situaciji ne preostaje vam ništa drugo nego da glasno viknete „HELP!", ili „Upomoć!" Vrata vaše tamnice se najednom otvaraju i ulazi čuvar kojem smeta što se vi tu derete, pa vam besno kaže (vikne) da ućutite. Na izlasku iz tamnice stražar je zapeo i ispade mu jedan ključ. Vi ćete naravno taj ključ uzeti i osloboditi se okova. Sada, kada ste slobodni, polazite u turistički obilazak svoje ćelije. U obližnjem zidu otkrivate rupu u kojoj se nalazi spajalica. Zatim odete do vrata i spajalicom ih otključate. Iz vaše tamnice izašli ste u hol dvorca. U svojoj blizini vidite akvarijum sa zlatnom ribicom, koji ćete pokupiti (treba skupljati bukvalno sve što se može pokupiti, sve ima svoju namenu). Krenete levo i ne sluteći ništa, hladnokrvno prolazite pored kipova koji u ruci drže čekiće. Kad odjednom „tup!", i postali ste palečinka. Sada znate zbog čega treba paziti i pažljivije prolaziti pored kipova. Uz put, naravno, sakupljate dijamante i zlatnike (to su vam poeni). Dok idete, imate neki osećaj da vas neko prati. Kako i ne biste, kada je iza vas nešto što u ruci drži sekiru. Šta mislite, šta će mu? Pošto se problemi nagomilavaju, vi ubrzavate tempo i ne razmišljajući šta vas čeka iza, prolazite kroz prva (i jedina) vrata na koja nailazite. A sa druge strane je teško reći ništa, odnosno provalija. Vi padate, i za tren oka ste se našli na dnu mora. Pošto pri sebi nemate ronilačku opremu, na glavu stavljate akvarijum. Levo od vas je zarobljene ribe koju vi kao ljubitelj životinja (ili pečene ribe) oslobađate. Riba odlazi, a da nije rekla ni hvala (jeste da ribe ne govore, ali to nije opravdanje). U blizini nalazite zlatnik i krećete dalje. Nailazite na prodavnicu koju drži jedna velika riba. Ako je pozdravite, ona će vam reći da će vam u zamenu za crve dati bocu sa kiseonikom. Prošetete se po okolini i u jednoj rupi pronađete crva. Međutim, kada ribi date crva, ova uzme bocu i pobegne (toliko o poštenju riba). Krenete dalje i naidete na neke ribe koje su vam preprečile put. Priđete im bliže, ali vas „strefi" nekoliko hiljada volti struje. Sada znate da su te ribe jegulje, ali ne i kako ćete ih preći. Odjednom se pojavi ona ribica koju ste oslobodili i preda vam školjku, a paralelno sa njom pojavile se i kornjača. Vi lepo date školjku kornjači, koja će vas u znak zahvalnosti prebaciti preko jegulja. Sada, kad ste sa druge strane, slučajno ste među algama zapazili nekakav metalni štap (ili nešto slično) koji ste, naravno, uzeli. Krećete dalje u svojoj šetnji po morskom dnu, kad iznenada na vas nalati velika ajkula, udari vas i vrati nekoliko koraka unazad. Krenete opet levo, ali kada se pojavi nova ajkula uzmete vaš prethodno pokupljeni štap i s njim udarite ajkulu. Kako ste puni elektriciteta (setite se jegulje), a štap provodi struju, ajkula ima neprijatan susret sa nekoliko hiljada volti. Sredite na ovaj način sve ajkule i krenete dalje. Kada dođete do velike školjke koja se otvara i zatvara, preskočite je i naći ćete se pored jednog ogromnog čepa. Kako ste neizmerno radoznali, upotrebljavate svoj štap još jednom, ali ovaj put kao polugu. Čim otvorite čep, bivate usisani. Ambijent se menja. Pojavljujete se u pećini u kojoj naizgled nema ničega. Naravno, vi se upuštate u detaljno pretraživanje i na obližnjem zidu pećine nalazite mahovinu. Međutim, kada ste je uzeli, sa tavanice su pala dva kamena. Ovaj pad vam je otkrio dugme u zidu. Pritiskate dugme i, uz sveopšti tresak, otvara se skriveni prolaz u zidu. Vi prolazite kroz njega i nađete se u splet pećina. Ponovo krećete u turističko razgledanje i uz put skupljate kamenja koje se nalazi oko vas. U šetnji po pećinama naidete na starca koji meditira. Sveće na sve strane, a na zidu nacrtana tri kamena, od svake vrste po jedan. Pošto ste se već umorili od vucaranja silnog kamenja unaokolo, sve vaše kamenje dajete dedi. I, gle, čuda! Kako ste mu dali kamenja, dva kamena na crtežu nestaju. Sada pokupite još nekoliko primeraka kamenja koje je preostalo i dajte ih starcu. On će vam zauzvrat dati svežanj konopa. Nastavite potragu i, u jednoj od prostorija, naići ćete na kamen na kojem nešto piše. Pokupite ga i krenete dalje

Posle kreće šetnje nailazite na prostoriju u kojoj su jedne velike stene i daska. Dasku uzmete i stavite je na stenu, zatim uzmete kamenja koje ste prethodno pokupili i bacite ga na suprotan kraj daske. Kao iz katapulta, bićete odbačeni na obližnji zid. Tu pokupite magnet u obliku potkovice i skočite nazad. Ponovo se vratite tamo gde ste našli kamen na kojem nešto piše, i zapazićete rupu u zidu. Pogledate rupu i dokučite da se u njoj nalazi klupko žice koje ne možete da dohvatite. Međutim, vezujete kanap za magnet i dobijete savršen alat za vađenje metalnih predmeta iz dubokih rupa. Bacite svoju tvorevinu u rupu i dobićete žicu. Nastavite istraživanje i, u obližnjoj prostoriji, primetićete mnogo rupa u zidu. Vi pogledate u jednu, kad iz sledeće izađe jedno malo, slatko okruglo stvorenje koje ste prekinuli u spavanju. Nastavljate svoju potragu po rupama i, pošto ste probudili čitavu familiju ovih stvorenja, dolazite do naizgled beskorisnog parčeta drveta. Kad ga uzmete, idite do čudnih zemljanih stvorenja koja ste morali zapaziti ako ste išli kod starca. Ne brinite, stvorenja su bezopasna. Kod njih ćete naići na metalni klin zabijen u zemlju. Zavežite jedan kraj žice za ovaj klin, a drugi za isti takav klin prekoputa. Tako ste na putu postavili malu prepreku. Kad stvorenja naiđu, na žici će ostati parča zemlje koje treba pokupiti. Sada krenite u detaljnije pretraživanje pećine, jer treba da pronađete novčić sakriven negde u gomili kamenja. Videćete svetlucanje. Kad uzmete novčić, pronađite bunar želja. Bacite novčić u bunar (razbacujete se parama!) i pojaviće se nekakav duh (u fraku). On će vam ponuditi tri stvari: puno para, lepoticu i radnički šlem. Vi treba da uzmete šlem, ali ako želite da se nasmejete, uzmite novac ili lepojku. Neću vam reći šta će se dogoditi, da ne pokvarim iznenađenje. Pošto ste uzeli šlem, nađite prostoriju u kojoj je prava lavina kamenja. Stavite šlem na glavu i mirno prođite. Međutim, kamen koji padne poslednji, razbiće vam šlem i nakratko će vas ošamutiti. Pošto ste ipak ostali zdravi i čitavi, nastavite dalje i naći ćete se u dnu bunara koji je očigledno presušio. Pre nego što uskočite u kofu, iskoristite zemlju na mahovinu i sve to na drvo koje posedujete. Sada uskočite u kofu i svoju tvorevinu stavite na glavu kao masku (ovoga se ne biste sami setili, zar ne?). Posle toga će neko početi da vas izvlači iz bunara. Taj „neko" je veliki zeleni trol koji je bio žedan. Kad vas bude ugledao (sa maskom), shvatiće da ste vi ljubav njegovog života (pošto ste lepši od njega). Međutim, kad skinete masku, dotični će se strašno uplašiti i skočiti u bunar. Uzmite dijamant koji je negde u blizini i nastavite putem u nova avanture. Dalje se snađite sami. Nećete imati puno problema, samo razmišljajte (na)logično. Još jedan mali savet: u gradu nemojte odmah ići kod čarobnjaka, već prethodno ispitajte okolinu i uradite sve što treba. U protivnom, nema povratka.

Levim dugmetom miše pomerete našeg junaka, a desnim dobijete opcije. Sve ikone su lepo nacrtane, pa je lako shvatiti čemu služe (nema potrebe da i njih opisujem). Grafika je stvarno divna (to treba videti), a ni zvuk ne zaostaje. Zato, što pre nabavite ovu avanturu, jer sa punim pravom zaslužuje da bude u vašoj kolekciji. Ko ne veruje, neka proveri!

Vladimir Vodalov

Myth

Stare igre firme System 3 sa popularnog debeljka, najzad se u novom ruhu pojavile na Amigi na radost vlasnika ovih kompjutera. Ova igra nosi vas u svet mitova i legendi (Stare Grčka, Egipta itd.)

Igra se sastoji iz 11 nivoa različite težine. Nalazite se u ulozi Ankelegana koji, prolazeći kroz mitove i legende, treba da stigne do krajnjeg neprijatelja i uništi ga. Na svom putu susreće đavole, sirene, zmajeve i sl. Sve u svemu, odlične igra impresivne grafike i zvuke, i pravo osveženja u moru stupiderija kojime nas programeri dave u poslednja vreme. Ova igra je po radnji slične igri Shadow of the Beast, meda je mnogo bolja.

Oružja se menjaju kurzorskim tasterima (levo/desno), a aktivireju pritiskom na SPACE. Evo i kompletnog rešenje (preporučujem vam da ipak prvo pokušete semi, pa ako „zeglavite", koristite dato rešenja).

HADES REALM OF THE DAMNED

Igru počinjete u Hadu (paklu), naoružani samo pesnicame i jakom voljom. Ubijte jednu od zelenih aždajica i pokupite oružje koje ispadne iz nje. Ubijte zatim kostura koji izviru iz zemlje, sve dok iz jednog od njih ne ispadne mač. Njime presecite lanac na kojem visi zarobljeni kostur. Siđite putem kojim je kostur pao. Odsecite glavu jednom od kostura, tako da se ona otkotrlje u vetru. Iz vetra će izaći Had i pustiće đavole na vas. Ubijte ga oružjem koje ste uzeli od aždajica, i uzmite mu trozubec. Ovim trozupcem ubijte Himaru (biće se lavljom kozjom i zmijskom glavom), a zatim produžite desno, na drugi nivo.

SKYROS ISLE OF THE SIRENS

Ubijajte ili izbegavajte vojnike sve dok ne dodate do sirene. Kada sirena kaže STOP, stanite. Kada kaže COME CLOSER, priđite. Ovo radite sve dok ne kaže KNEEL. Tada kleknite i ona će nestati, ostavivši vam život i slobodan put do trećeg nivoa.

TEMPLE OF ATHANAE

Skačite po platformama sve dok ne dođete do Meduze. Meduza iz očiju ispaljuje okamanjujuća zrake po šablonu. Kad ispali tri zrake uzastopce, skočite na platformu ispred nje i odrubite joj glavu. Pokupite glavu i idite do troglave aždaje. Pucajući iz Meduzine glave, eliminišite aždaju (glavu po glavu).



MAELSTROM GATESWAY TO THE NORTH

Nalazite se na vikinškom brodu. Ubijte Vikinga i uzmite mu sekiru. Njome obezglavite deset Vikinga, pa će ptica, koja stoji na desnom delu broda poletati. Kada vam bude na domašaju, udarite je sekirom i iz nje će ispasti novčić. Uzmite ga.

FORESTS OF NIDHOGS

Sekirom ubijte goblina i uzmite mu noževe. Pomoću njih se probijte kroz čudovište i goblina do čarobnice vezane za lomeču. Uzmite baklju (pored lomeče) i njome rasterajte duhove. Tada će se čarobnica oslobodili i pokloniti vam život i mač. Nastevite desno, do zmaja. Priđite blizu zmaja i zasecite ga udarcima mača (gore+desno+FIRE). Odmaknite se levo i gađajte ga noževima u ranu (tri pute), posle čega će on klonuti.

ASGARD DOMAIN OF ODIN

Nalazite se u Asgardu (Valhala). Penjući se po platformama na kuli pronađite Vikinge iznad koga je lobanja. Gađajte lobanju u oko sve dok noževi ne počnu da se odbijaju. Onda Vikinga gađajte četiri puta, i on će pokleknuti. Nastavite gore i ponovo ćete ga pronaći. Ponovite isti postupak. Pojaviće se Tor i odneće vas do Odina. Mačem ili sekirom uništavajte zmajčića koje stvara Odin, sve dok ponovo ne dođe Tor. Gađajte Tora noževima sve dok ne prestane da se pojavljuje. Onda Odina gađajte u glavu sve dok se ne preda.

THE VALLEY OF THE KINGS

Izbegavajući ili ubijajući kobre pronađite troja vrata na piramidi. Vrata gore levo ne vode nikuda, vrata u sredini vode do magičnog oka (koje obavezno uzmite), a ona skroz desno do sledećeg nivoa. Vrata se otvaraju tako što 2-3 sekunde stojite ispred njih. Po ulasku, iza svakih vrata čekaju vas zamke koje se same aktiviraju ili to učinite tako što stanete na određeno mesto (neke se tako i deaktiviraju).

CHAMBERS OF ANUBIS

Sredite Egipćane koji vas napadaju. Iz jednog od njih ispašće znak života (njime popunjavate energiju na onim mestima na kojima je nacrtan isti takav znak, samo mnogo veći). Razbijte pehar i uzmite život. U hramu pronađite još četiri pehare i iz njih uzmite urne sa faraonovim ostacima (konope). Po pronalaženju svih konopa idite do šakala Anubisa (prethodno uništite njegovog čuvare). Stanite ispred znaka života. Aktivirajte ga (kao da popunjavate energiju), a kada Anubis podigne glavu, iskoristite magično oko (desno+FIRE više puta). Anubis će klonuti i stvoriće se pehar. Uzmite pehar i moći ćete da skočite na veću visinu. Skočite na platformu iznad Anubisa i nastavite gore do vrata.

TOMB OF PHAROAH

Nalazite se u faraonovoj grobnici. Tu ćete naći otvore u koje treba ubaciti konope, i to sledećim redom:

– konopu sa glavom šakala u otvor dole desno
– konopu sa glavom majmuna u otvor gore desno
– konopu sa čovečjom glavom u otvor dole levo
– konopu sa sokolovom glavom u otvor gore levo

Nastavite desno do velike faraonove glave koja je oživela. Dobićete moć letenja i pucanja. Leteći pucajte u predelu faraonovih očiju dok ne eksplodira.

REALM OF CHAOS

Ovaj nivo je urađen u stilu svemirskih pucačina. Letite i pucajte na sve na šta naletite, uz put skupljajući bolje oružje (štit, vatrene kugle i sl.)

THE FINAL CONFRONTATION

Najzad dolazite do poslednjeg i najopasnijeg neprijatelja. Uz pomoć velikih vatrenih kugli uništite mu one male glave koje niču iz velike. Potom uništite i veliku glavu i to je kraj ove izvrsne igre. Ostaje vam još da odgledate završnu sekvencu, koju ću opisati da bih vam pokvario doživljaj. Šalim se naravno! Za ovakav doživljaj nemojte žaliti tri diskete i nabavite 1 MB ako ga do sada već nemate.

Ivan Antić

Arkadne avanture

Flashback



Verovatno nema svrhe pitati vas da li ste igrali ili čuli za igru koja nosi naziv Another World. Da, to je ona legendarna arkadna avantura nalik na Prince of Persia, ali sa mnogo boljom grafikom, animacijom i zvukom. To remek-delo napravila je kuća Delphine Software. Pošto je prošlo više od godinu dana od pojava Another World-a, bilo je vreme da se pojavi nešto novo u tom fazonu. E, pa pojavilo se. Flashback je upravo nešto takvo. Pitate se kakvo? Pa, pretpostavimo da znate kako je izgledao Another World (mnoštvo predobro animiranih pokreta, odlične atmosfere, fantastične grafike, a o zvuku da i ne govorimo). Sada pustite mašti na volju i zamislite sve to dvadeset puta bolje uređeno. Otprilike ste dobili predstavu o tome kako izgleda nova legenda - Flashback.

Ostalo je dosta starih stvari, tek toliko da se održi tradicija, ali dodate je i gomila novih. Na početku ća vas ponovo zadiviti fantastičan uvod, koji je, iako kreći od onog na početku Another World-a, mnogo bolje uređen. Odmah posle uvoda, ako malo sačekate, šokiraće vas melodija koja se na neobješnjiv način savršeno uklapa u scenario igre. No, dosta o tim sitnicama. Ako ovako nastavim, bićete toliko šokirani da nećete doživeti da vidite igru. Zato preskočimo sve što je nevažno i pređimo na ono pravo.

Prvo što upada u oči jeste savršena pozadina, dekor, scena, okolina... ili kako se već zove prostor kroz koji se kreće glavni junak. Nema nekih drečavih boja koje bodu oči, sve je tako lepo uklopljeno da ćete na trenutke pomisliti da gledate umetničku sliku. Tu i tamo pojavi se neki detalj koji malo odskače od okoline, ali to samo još više doprinosi atmosferi. Tako, na primer, možete naići na puknutu cev iz koja kaplje nekakva fluorescentna zelena tečnost, ili na neke metalna delova zarasla u drveće itd. Posle fantastičnog pejzaža (konačno sam našao pravu reč) primetićete glavnog junaka. On je, osim što je lepše nacrtan, i mnogo bolje animiran od svog prethodnika. Bolje animacija i novi pokreti doći će do izražaja ako pokušate da malo eksperimentišete sa vašim džojstikom. Pokreti nisu teški za izvođenje i vremenom ćete ih naučiti! Stoga nema potrebe da ih detaljnije objašnjavam. Samo ću napomenuti da će, ako pritisnete Space, naš junak izvaditi pištolj koji može biti veoma koristan u eliminisanju raznih, neprijateljski raspoloženih, živih bića, a bogami i mašina.

Igra je, slobodno se može reći, podeljena na nivoe. Tako je prvi nivo džungla, drugi grad itd. No, nivoi su sasvim lepo povezani, tako da se igra može posmatrati i kao jedna celina. Sledi jedna, manje ili više nevažna, sitnica. Naime, ja sam na najboljem putu da pređem drugi nivo, a naigrao sam se koliko i sa celim Another World-om. To verovatno i ne zvuči kao nešto naročito. Ali, ako vam kažem da se igra nalazi na četiri, odnosno tri, diskete (prva je neophodna, iako ne služi skoro ničemu), a ni jednom, dok sam igrao, nisam ubacivao treću ili četvrtu... Zaključak donesite sami.

Sve u svemu, mislim da nije potrebno posebno napominjati da igru treba obavezno nabaviti. Sama činjenica da je urađena mnogo bolje od svog prethodnika, dovoljno govori. Zauzima četiri diskete i 1 MB. Ako imate više memorije, moguće je nekim od funkcijskih tastera zumirati sliku (ovo možda izgleda lepo, ali zasigurno mnogo otežava igranje).

Pavle Vukadinović

Simulacije vožnje

Formula One Grand Prix

(ili kako voziti brzo, a ne brinuti o bonovima i redovima za benzin)

Prenosni odnosi (Gear Ratios)

Za postizanje optimalnih rezultata na svakoj od pista, moraju se posebno podešavati prenosni odnosi u menjaču za svaku od njih. To se obično radi tako da se 6. brzina podesi za postizanje najvećih mogućih brzina na dugim pravcima, a tada podešavanjem najnižeg prenosnog odnosa za najsporije krivine. Ostali stepeni prenosa se podešavaju negde između ove dva. Prenosni odnosi su veoma bitni, jer različiti zupčanici koje postavljate u menjačku kutiju vrlo mnogo utiču na krajnje performanse bolida, kao što su ubrzanje, prolazak kroz krivine i krajnja brzina. Pomeranjem klizeče možete za svaki stepen prenosa odrediti odnos između pogonskog i pogonjenog zupčanika. Što je taj odnos manji, to su i brzine kraće, i ubrzanje bolje, međutim, sa takvim odnosima je krajnja brzina bolide manja. Kod dugih prenosnih odnosa, ubrzanja su lošija, ali je zato krajnja brzina veća.

Izbor gume

Na raspolaganju vam stoji 4 vrste gume kada vozite trku po suvom, 1 vrsta za kvalifikacije i 1 vrsta za vlažnu pistu. U toku kvalifikacije ste ograničeni na 4 seta kvalifikacionih pneumatika. Pits Indicator vam stavlja do znanja kada su gume istrošene, a možete to i sami da zaključite na osnovu ponašanja bolida. Svratite u boks, i kada vas podignu na dizalicu, izaberite željenu vrstu guma pomerajući kontroler levo/desno.

Vrste guma i njihove glavne karakteristike su:

'D' smeše (vrlo meke): skoro sunđeraste gume koje na suvom odlično prijanjaju, ali se veoma brzo troše i sigurno ne mogu izdržati kompletnu trku.

'C' smeše (meka): Malo lošije prijanjaju od D guma, ali su nešto izdržljivije. Za vreme normalne trke se moraju bar jedanput menjati.

'B' smeše (srednja): Još manje stabilnosti, ali su izdržljive tako da skoro uvek mogu izdržati kompletnu trku.

'A' smeše (tvrda): izdržavaju celu trku bez potrebe za menjanjem, ali nude izuzetno slabo prijanjanje u krivinama.

'Q' (kvalifikacione): Mogu izdržati približno tri kruga, uključujući krug za zagrevanje i usporavanje. Jako brzo se troše, zato se koriste samo u kvalifikacijama, a i tada je, kao što je to ranije navedeno, njihov broj ograničen na 4 seta. Uz veoma pažljivu vožnju na njima se može voziti i 4 kruga. Obezbeđuju izvanredno prijanjanje bolida.

'W' (guma za kišu): Poseduju specijalnu šaru za mokre piste, a ako se trka održava po kiši, automatski se postavljaju na bolid.

Kamere, pogledi i ponavljanje

Kao i kod pravih TV prenosa, tako je i u ovoj simulaciji omogućen pregled svakog metra piste uz pomoć kamera, ali i neke druge mogućnosti, koje do izražaja posebno dolaze prilikom ponavljanja određenih delova vožnje. U svakom trenutku trke možete, koristeći kursorski taster za levo, da izaberete bolid kojeg će kamere da prati duž trake. Kursorski taster za desno vraća vas u vaš kokpit. Uz pomoć HELP tastera uključujete kameru koja se nalazi iza bolida, dok sa tasterom DEL uključuje kamere koja ga snima odnapred. Pomeranje u kokpit bolide koji se nalazi ispred vas, moguće je pritiskom na kursorski taster za gore. Svaki sledeći pritisak na taj taster pomera vas za po jedan bolid. Isto tako je moguće i pomeranje za po jednu poziciju unazad, samo ovaj put korišćenjem kursorskog tastera za dole. Taster HOME vas momentalno vraća u vaš kokpit o čemu vas obaveštava i mala LEDovka (vidi ranije). U mod za ponavljanje ulazite tako što prvo pritisnete taster za pauzu (P), a zatim taster za ponavljanje (R). Tada možete pregledati zbivanje u poslednjih 20 sekundi, pri čemu vam na raspolaganju stoje sve prethodno opisane mogućnosti izbora pogleda. Kada se replay završi, nalazite se još uvek pod pauzom. Nju možete isključiti (taster P) i na taj način nastaviti trku, ili ponovo ući u replay mod (taster R), i to koliko god puta želite.

Višeigrački mod

Jednu od poslastica ovog programa predstavlja i mogućnost naizmeničnog učestvovanja više igrača. Evo, nešto i o tome.

Izborom više od jednog igrača ulazite u višeigrački mod. Program će svakom od igrača dodeliti jednak vremenski interval. Na primer, ako dva igrača žele da se takmiče u trci koja traje 10 krugova, svako od njih unese svoje ime u meniju za izbor igrača. Tada kompjuter bira jednog od njih i prepušta mu kontrolu nad bolidom, dok on upravlja bolidom drugog igrača, kao što to uostalom čini i sa preostalim vozilima u trci. Poseban deo programa vodi računa o zameni igrača, tako da kad dođe vreme za promenu on izvodi određenu proceduru:

- prvo sledi žmirkanje crvene ledovke desno od volana, u trajanju od 15 sekundi, kao upozorenje vozaču koji je trenutno na igri da mu vreme ističe

- sledi upozorenje na 5 sekundi pre nego što kompjuter potpuno preuzme upravljanje bolidom

- tada se slike menja i selimo se u bolid igrača koji treba da preuzme kontrolu, a koji je do tada bio pod kontrolom kompjutera

- naredno upozorenje se daje 5 sekundi pre nego što kompjuter kompletno prepusti kontrolu igraču koji je na potezu

Za vreme ove promene moguće je koristiti opcije za pauzu i replay i na taj način, npr. dobiti bolji uvid u zbivanje. Broj ovakvih zamena za vreme trke može se podesiti u Game Options Menu.

Saveti

Ako vam se dogodi da izletite sa staze, pri čemu ste se i izokretali tako da treba da se postavite u pravi smer, najlakši način ponovnog uključivanja u trku je uz pomoć PT stepena prenosa (vidi gore)

- prebacite se u PT
- dodajte gas
- na trenutak skrenite u stranu suprotno od one na koju želite da se okrenete
- i dalje dajući gas, skrenite u željenu stranu
- čim se postavite u dobar smer, prebacite u 1. stepen prenosa.

U početku će za neiskusne vozače podešavanje bolide izgledati komplikovano, ali nemojte da brinete. Slobodno se prvo izvežbajte u brzoj vožnji duž piste, a tek onda se vratite na ovaj odeljak i menjajte ono što će vam dotadašnje iskustvo reći da ne valja. Inače, postoji pravilo koje kaže da ne treba menjati više od jednog faktora u jednom trenutku. Kada nešto promenite, izađite opet na stazu i probajte da uočite razliku u performansama i ponašanju bolida. Tek onda pređite na podešavanje neke druge veličine.

Ako ste se već odlučili da sami podešavate prenosne odnose, ne bi bilo loše da znate i sledeće. Krivudava pista, sa obiljem šikana i malo dugih pravaca zahtevaju 'kratke' prenosne odnose, radi dobrog ubrzanja. S druge strane, piste sa mnogo pravaca traže 'duge' prenosne odnose koji bolidu daju veliku maksimalnu brzinu, i na taj način omogućuju ravnopravnu borbu sa konkurentima.

Nemojte zaboraviti da prilikom igre u višeigračkom modu postavite trajanje trke na dovoljan broj krugova, tako da svaki od igrača ima dovoljno vremena za vožnju.

U ovoj igri je moguće korišćenje analognog džojstika koji se u tom slučaju priključuje na port 1. O tome možete naći članak u Amiga Style-u br. 1, od istog autora.

Svaku od pista probajte, razgledanja radi, na najvišem stepenu detaljnosti grafike, i uverite se u lepotu i realnost igre. Onog trenutka kada odlučite da se takmičite, bez razmišljanja pređite na nivo sa najmanje detalja.

Kod pirata se ovaj program isporučuje na 4 diska, mada prvi od njih, sa nekim uvodnim grafikama, nije potreban. U tom slučaju se igra startuje umetanjem drugog diska u drajv i kucanjem F1GP <enter>.

Možda nakon dugog vežbanja i uspete da popravite vreme najbržeg kruga u nekoj trci, ali nemojte zaboraviti da će vam se to priznati samo ako ste prilikom izbora dužine trke izabrali 100%, tj. kao u pravom takmičenju.

Neke trke u Gran Pri sezoni se održavaju po kiši ili vlažnoj pisti. To ćete najlakše primetiti po sivoj boji neba i već montiranim gumama za kišu na vašem bolidu. Ako želite da opstanete u jednoj takvoj trci, morate voziti veoma pažljivo. O ovoj opasnosti bićete obavešteni i od strane sudije koji će mahati žutim zastavama.

Najčešći razlog za izletanje van piste je prebrz ulazak u krivinu. U početku će vam se to događati prilično često. Ako pored staze postoje široke travnate površine, tada se možete vratiti u trku, ali ćete primetiti da je ubrzavanje po takvoj površini bitno otežano. Zato bi bilo najbolje da ubacite u 'power turn', okrenete bolid u željenom pravcu, i tada ubacite u 1. stepen prenosa. Prilikom uključivanja u trku pazite na nadolazeće vozila kojima presecate put. U prvih nekoliko trenutaka će vam ponašanje bolida izgledati malo čudno, zbog naslaga materijala van staze na gumama.

U slučaju takve nezgode koje vam onemogućava bitniji uspeh u trci, možete ubrzati zbivanja i saznati rezultate trke, ili odgledati trku do kraja iz kokpita nekog drugog vozača. Ako vam se nezgode dogodile za vreme vežbanja na nekoj pisti, možete nastaviti trku sa rezervnim bolidom iz boksa. Na bilo koji opasan incident odmah reaguju sudije sa žutim zastavama. Zelene zastave će vas obavestiti o prestanku opasnosti (značenje svih zastava je opisano u nastavku teksta).

Za one koji tek počinju i imaju probleme, najbolja staza je ona u Italiji (Monza). Dosta je brza, a i krivine nisu preterano opasne.

Ovogodišnje takmičenje su gotova, predstoji nam sezona '93, sa prvom trkom 28. februara na stazi Kyalami, u Južnoj Africi. Ko će voziti za koga ne zna se još definitivno, ali ako vam je nešto poput toga potrebno, obratite se Redakciji i dobićete datoteke sa snimljenim timovima, vozačima i njihovim startnim brojevima za sezonu '91. ili '92.

Kraj

Skoro sve je napisano. Iskreno se nadam da se iz toga može zaključiti da je u pitanju izuzetno realna simulacija (nimalo nalik igrama u kojima uđerite sa 300 km/h u bandera i nastavite vožnju) koja vas bar na trenutak može smestiti na vruće vozačko mesto u kokpitu. Sada vam preostaje učitavanja igre i odlučan pritisak na papučicu gasa. Uživajte.

Problemi i njihovo otklanjanje

Sledeći odeljak bi trebalo da vam pomogne ako niste zadovoljni ponašanjem bolida. Slovo P stoji za problem, U za uzrok, R1 je primarno rešenje, a R2 sekundarno.

P: - bolid slabo skreće u krivinama
U: - manjak upravljivosti
R1: - povećati potisak na prednjem spojleru
- eventualno smanjiti potisak na zadnjem spojleru
R2: - pomeriti odnos kočenja više ka zadnjim kočnicama
- montirati mekše gume

P: - bolid suviše naglo skreće u krivinama ili se veoma lako zavrti prilikom skretanja
U: - preupravljivost
R1: - smanji potisak na prednjem spojleru
- povećaj potisak na zadnjem spojleru
R2: - pomeriti odnos kočenja više ka prednjim kočnicama
- montirati tvrđe gume

P: - drugi bolidi su mnogo brži na dugim pravcima
U: - suviše veliki potisak
- prekratak prenosni odnos
- suviše spor prolazak kroz prethodnu krivinu
R1: - smanjiti potisak na prednjem i zadnjem spojleru
- promeniti prenosne odnose (napraviti 'duže' brzine)
- koristiti više gasa
R2: - montirati mekše gume za brži prolazak kroz krivine
- proveriti putanju vožnje

P: - bolid ne leži dobro u krivinama ili su drugi bolidi brži kroz krivine
U: - nedovoljan potisak
- prevelike brzine
R1: - povećati potisak na prednjem i zadnjem spojleru
- usporiti
R2: - montirati mekše gume

P: - prilikom vožnje po mokroj stazi bolid gubi kontrolu
U: - gume slabo prijanjaju
R1: - montirati gume za vlažne staze
R2: - prilagoditi stil vožnje uslovima

P: - bolid slabo ubrzava na kratkim deonicama
U: - prenosni odnosi suviše dugi
R1: - promeniti prenosne odnose (napraviti 'kraće' brzine)
R2: - montirati mekše gume ako se javlja proklizavanje

P: - bolid pokazuje tendenciju izletanja sa staze prilikom kočenja u krivinama
U: - slab rad kočnica
- suviše kasno kočenje
R1: - pomeriti odnos kočenja ka prednjim kočnicama
- kočiti ranije
R2: - montirati mekše gume
- povećati potisak na spojlerima

P: - bolid je spor na pravcima ili kroz krivine
U: - menjač
R1: - produžiti brzine
R2: - smanjiti potisak na spojlerima

P: - opšti pad performansi
U: - istrošenost guma
R1: - montirati novi set guma

P: - suviše brzo trošenje guma
U: - pogrešan izbor pneumatike na bolidu
R1: - montirati tvrđe gume
- smanjiti potisak na spojlerima

Značenje zastavica u toku trke

Tokom vožnje primetićete kraj piste ljude (sudije) koji vam zastavicama pružaju preko potrebne informacije. Značenje je isto kao i kod pravih trka, pa zbog toga ovo i njihovog pregleda, što će vam pomoći i u igri, a isto tako i prilikom TV prenosa.

Zastave direktora trke

Startne zastave: To je obično nacionalna zastava zemlje domaćina trke, ali ne sme da liči ni na jednu od onih koje se koriste za signaliziranje od strane sudija. Startni signal se mora dati spuštanjem zastave.

Ciljne zastave: Vijuće crno-bela kvadratasta zastava, prilikom prolaska kola kroz startno-ciljnu liniju.

Crvena zastava: Označava zaustavljanje trke od strane direktora. Zastavom se ne maše, a svi vozači moraju smesta prekinuti takmičenje i krenuti ka boksovima.

Crno-bela zastava (dijagonalno podeljena): Pokazuje se bez mahanja, sa belim brojem na tabli. To je upozorenje vozaču bolida sa pokazanim brojem na nesportsko ponašanje.

Zastava kojima signaliziraju sudije kraj staza

Crna zastava: Pokazuje se bez mahanja, sa belim brojem na tabli. Obavezuje vozača čiji je broj pokazan da u sledećem krugu mora stati u boks.

Crna zastava sa 40 – centimetarskim narandžastim krugom: Pokazuje se sa belim brojem na crnoj signalnoj tabli, a obaveštava vozača čiji je broj prikazan da njegov bolid ima mehaničkih problema koji mogu ugroziti i njega i/ili druge vozače. Vozač se u sledećem krugu mora zaustaviti u boksu.

Žute zastave: To je signal za opasnost ili opasnu situaciju. Obavezno usporiti, pripremiti se i za eventualno zaustavljanje. Zadržati trenutnu poziciju, ne preticati, dok se ne pojavi zelena zastava.

Žuta zastava sa crvenim linijama: Upozorava na klizavu površinu neposredno iza zastave. Ova zastava se najčešće koristi kada je prosuto ulje po pisti, kada postoji vodene lokve koje može izazvati akvaplaning ili kada sledi nagli prelaz sa suve na vlažnu podlogu.

Crvena zastava: Isto značenje kao i ranije opisano.

Zelena zastava: Označava prestanak opasnosti signalizirane žutim zastavama.

Bela zastava. Upozorava na vozilo na pisti koje se sporo kreće.

Svetloplava zastava: Ako se zastavom maše, upozorava vozača da će ga obići jedno mnogo brže vozilo i da ga treba propustiti. A ako se zastava prikazuje nepokretna, tada ga upozorava da je brže vozilo iza njega, ali da još nije u poziciji da ga pretekne.

Jovan Vukajlović

Dragi igrači,

Od kada izlazi ovaj časopis (a izlazi „jako" dugo) neki članovi Redakcije, uključujući i moju malenkost, primili su veliki broj vaših telefonskih poziva za pomoć. Vaši problemi i pitanja su, naravno, bili vezani za igre. Većini smo uspeli da pomognemo u rešavanju njihovih problema. Na žalost, ostao je i veliki broj onih koji se i dalje zlopate kako da, na primer, u SHADOW OF THE BEAST III pređu poslednji nivo ili kako da u avanturi HOOK polete. Zbog toga je odlučeno da se smesta napravi rubrika u kojoj će se igrači međusobno pomagati. Šta se od vas očekuje? Očekuje se da sva svoja pitanja, savete, fore & fazone, šifre pa i kompletna rešenja (ako treba), šaljete u ovu rubriku. Pomozimo jedni drugima!

Battle Isle Data Disk 1

Za one koji su skoro nabavili data disk i zaključili da prvih nekoliko nivoa opet mogu da igraju samo sa drugom. . A, takođe i za one koji su zapeli baš kod 13, 14, 15,. , 23 nivoa. Sve šifre je obezbedio genijalni strateg i taktičar..

2 igrača:	1 igrač:		
1 CLOCK	1. BLOCK	9. FROGS	17. ARROW
2. LOSAG	2 WATCH	10. ITALY	18 KORSO
3 BOMBS	3 LAGUN	11 LINES	19 NOUTH
4 COMET	4. BIRMA	12 VARUS	20. FJORD
5 PEARL	5. SERPT	13 SOUND	21 DONOR
6 MIROR	6. RAMBO	14 TWEAK	22 LEYES
7 ROMEL	7. YUKON	15 NIPON	23. JUMPY
8 MAGMA	8 POINT	16. FLAIR	24 WERFT

Locomotion i Clik Clak

Onima koji jako vole da igraju logičke igre, a nešto im baš ne ide, Deda Mraz poklanja šifre za dve, na našim prostorima najpoznatije igre ovog tipa. Malo je zakasnio, ali bolje ikad nego nikad.

Locomotion.

B-BOOT	H-HAND
C-CHOR	I-IGLU
D-DORF	J-JAHR
E-ENTE	K-KUSS
F-FUSS	L-LAND
G-GIFT	

Clik Clak

2-3518	8-7208
3-6382	9-6532
4-8427	10-5012
5-2385	11-6511
6-5924	12-6562
7-1267	

Epic

Neizlečivim svemirskim borcima koji još uvek nisu pobedili Reksonsku imperiju, direktno iz štaba zvezdane flote stižu šifre za sve misije AURIGA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, COVUS.

Alien Breed - special edition 92

Jedni neučnici i posada stanice pobijeni, a vi ih još niste osvetili. Sram vas bilo! Ali, evo, pomoći za naše neustrašive komandose. XDFA, RTHAA, LAEEA, UYTTA, PPEAB.

Agony

Igra se i ovako nekima učinila isuviše laka, ali samo nekima!

Pre početka igre otkucajte FANTASY. Za vreme igre tasteri F1-F4 donose oružja, a RETURN vas prebacuje na sledeći nivo.

Guy Spy

Za odvažne, a bogami i ne dovoljno sposobne tajne agente, koji i dalje pokušavaju da se dočepaju fon Maksa: Kada se pojavi intro Ready soft-a, otkucajte ROVENA. Pojaviće se veoma koristan meni.

Navy Seals

„Da sam samo mogao da nastavim ..." Uz ove reči ste verovatno svaki put, nakon poslednjeg izgubljenog života, pri kraju igre rasetovali kompjuter. Ali, sada ćete moći da nastavljate kolikogod hoćete. U high score listu unesite PSBOYS i dobićete bezbroj kredita.

Shadow of the Beast III

Onima koji još uvek nisu, po treći put, pobedili sile mraka: pre početka igre otkucajte PLEASE DADY DRAW THIS FOR ME i pritisnite RETURN. Posle pritiska na pucanje pritisnite desni kursorski taster i postaćete besmrtni.

Prilozi: Dušan Mirtić i Ivan Zaviš; uređuje: Pavle Vukadinović



Dohvatite nebo



Fantastična avantura



ONI SU TU . . .



Rešite Korejski sukob



Pobedite zlu kraljicu



MITOVI I LEGENDE

ZA SVE . . .





Osiguranje i reosiguranje ·NOVI SAD·

. . u životu, potreban je ključ
Ali pravi.
Treba ga pronaći. Mi jesmo.
Za Vas i sigurnost Vaše imovine.

NAŠA POLISA. JEDINI I PRAVI KLJUČ

1993



JANUAR

P		4	11	18	25
U		5	12	19	26
S		6	13	20	27
Č		7	14	21	28
P	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	31

FEBRUAR

P	1	8	15	22
U	2	9	16	23
S	3	10	17	24
Č	4	11	18	25
P	5	12	19	26
S	6	13	20	27
N	7	14	21	28

MART

P	1	8	15	22	29
U	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
Č	4	11	18	25	
P	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

APRIL

P		5	12	19	26
U		6	13	20	27
S		7	14	21	28
Č	1	8	15	22	29
P	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	
N	4	11	18	25	

MAJ

P		3	10	17	24	31
U		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
Č		6	13	20	27	
P		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
N	2	9	16	23	30	

JUNI

P		7	14	21	28
U	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
Č	3	10	17	24	
P	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	
N	6	13	20	27	



JULI

P		5	12	19	26
U		6	13	20	27
S		7	14	21	28
Č	1	8	15	22	29
P	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
N	4	11	18	25	

AVGUST

P		2	9	16	23	30
U		3	10	17	24	31
S		4	11	18	25	
Č		5	12	19	26	
P		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
N	1	8	15	22	29	

SEPTEMBAR

P		6	13	20	27
U		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
Č	2	9	16	23	30
P	3	10	17	24	
S	4	11	18	25	
N	5	12	19	26	

OKTOBAR

P		4	11	18	25
U		5	12	19	26
S		6	13	20	27
Č		7	14	21	28
P	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	31

NOVEMBAR

P	1	8	15	22	29
U	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	
Č	4	11	18	25	
P	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

DECEMBAR

P		6	13	20	27
U		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
Č	2	9	16	23	30
P	3	10	17	24	31
S	4	11	18	25	
N	5	12	19	26	